MUSIC WORKSTATION

Enhanced Definition
Synthesis

TouchView
Graphical User Interface

取扱説明書

KORG

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。
注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の２つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。 左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⃠記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	●記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- **AC アダプターのプラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込む。**
- **AC アダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、AC アダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。**

- **次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターのプラグをコンセントから抜く。**
  ○ AC アダプターが破損したとき
  ○異物が内部に入ったとき
  ○製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、コルグ･サービス･センターへ依頼してください。

- **本製品を分解したり改造したりしない。**

- **修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれてること以外は絶対にしない。**
- **AC アダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、AC アダプターのコードの上に重いものをのせない。**
  コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**

- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**

- **雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**

- **濡れた手で本製品を使用しない。**

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります

- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- **AC アダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**

- **長時間使用しないときは、AC アダプターをコンセントから抜く。**
  電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されていません。

- **付属のACアダプターは、他の電気機器で使用しない。**
  付属のACアダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- **本製品の隙間に指などを入れない。**
  お客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **ディスプレイには、次のようなことを絶対にしない。**
  ○ シャープ·ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでディスプレイを強く押したりこすったりする。
  ○ ディスプレイの隅を、ペンや爪などで強くこする。
  ○ 本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ他のメディア等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

＊ 本製品は、T-Engine フォーラム(www.t-engine.org)の T-License に基づき T-Kernel ソースコードを利用しています。

＊ Apple、Mac は、Apple Inc. の商標または登録商標です。

＊ Windows XP、Windows Vista は、Microsoft Corporation の登録商標です。

＊ MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

＊ 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグ ミュージック・ワークステーション M50 をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

M50 には次の取扱説明書が付属されています。

- M50 取扱説明書
- M50 パラメーター・ガイド（PDF）
- M50 インストール・ガイド（PDF）
- M50 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書（PDF）

上記 PDF は、付属 CD-ROM の「MANUALS」フォルダに収録されています。KORG USB-MIDI ドライバなどのドライバ取扱説明書はドライバと同じフォルダに収録されています。

M50 取扱説明書

最初にお読みください。各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要から、音色のエディットや、シーケンサーヘレコーディングする上での必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジエーターやエフェクト、ドラムトラック、ドラムキットについて説明しています。

また、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、エラー･メッセージ、仕様等を説明しています。

M50 パラメーター・ガイド

本機のパラメーターの詳細な説明を、モード、ページごとにしています。わからないパラメーターについてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

M50 インストール・ガイド

KORG USB-MIDI ドライバのインストールと M50 のセットアップについて説明しています。

M50 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書

M50 Plug-In Editor および M50 Plug-In Editor のセットアップと使用方法を説明しています。

取扱説明書の表記

M50 の名称表記

M50 には、88 鍵モデルの M50-88、61 鍵モデルの M50-61 があります。この取扱説明書では、M50 と表記するときは、これらの総称になります。

取扱説明書の省略名　OM, PG

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

OM: Owner's Manual（M50 取扱説明書）
PG: Parameter Guide（M50 パラメーター・ガイド）

スイッチやノブ類の表記 [ ]

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は [ ] で括って表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは “ ” で括って表しています。

マーク , MIDI , *Note, Tips*

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDI に関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDI に関する表記

CC# は Control Change Number（コントロール・チェンジ・ナンバー）を略して表しています。

MIDI メッセージに関する [ ] 内の数字は、すべて 16 進数で表しています。

REMS（Resonant structure and Electronic circuit Modeling System）は、生楽器や電気／電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー／キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気／音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

目　次

クイック・スタート

すぐにでも M50 を演奏してみたいという人は、まず、このクイック・スタートの手順に沿って操作してください。

ここでは、セットアップ、プログラムの選び方とサウンド・コントロール、デモ・ソングの聞き方について、簡単に説明しています。

このクイック・スタートを読み終えたら、必ず以降の各説明をご覧ください。

セットアップ

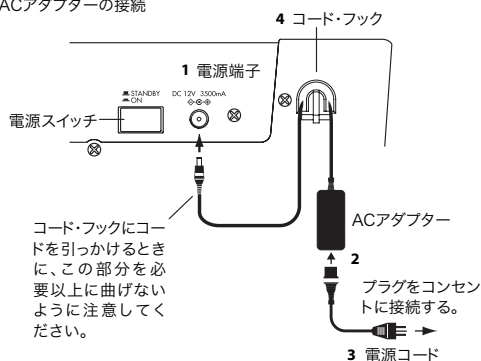
ここでは、電源コードとオーディオ・ケーブルを接続し、電源を入れるまでの操作方法を説明します。

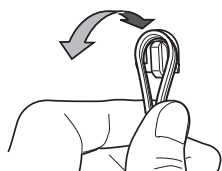
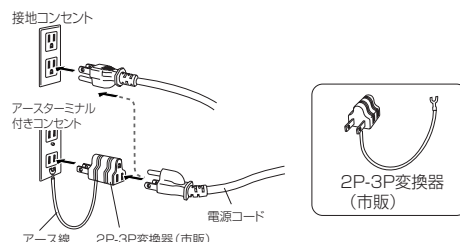
AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他のAC アダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

電源は必ず AC100V を使用してください。

Note: M50 の電源スイッチが STANDBY（押し出されている状態）になっていることを確認してください。

1. 付属 AC アダプターのプラグを M50 リア・パネルの電源端子に接続します。

2. 電源コードのコネクターを AC アダプターに接続します。

プラグが抜けないように、AC アダプターのコードを M50 リア・パネルのコード・フックに引っかけて固定します。このときプラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

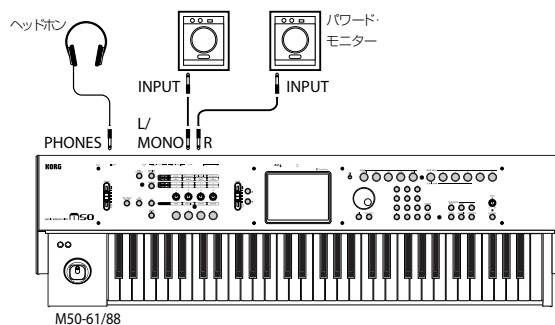
コード・フックからコードを取り外す例

3. 付属の AC アダプターには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

接地コンセントに接続する場合は、直接プラグをコンセントに差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合は、2P-3P 変換器（市販）をプラグに付け、アース線を接続した後にコンセントに差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。

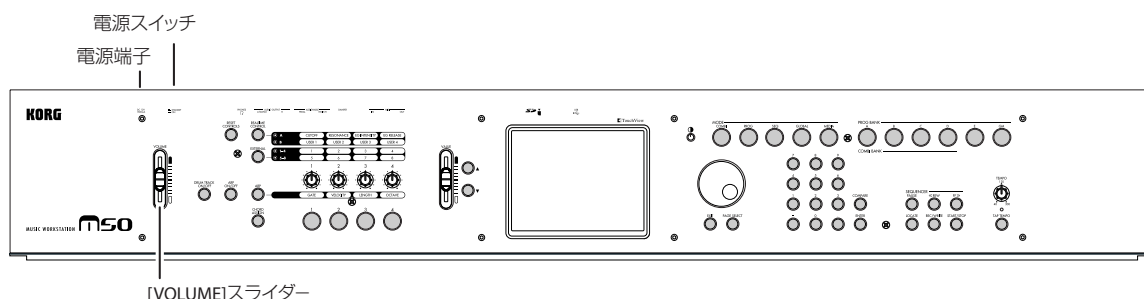
4. M50 をミキサーやモニター機器に接続します。

M50 の AUDIO OUTPUT L/MONO、R 端子をミキサーやアンプ内蔵モニター・スピーカーなどに接続します。

ヘッドホンでモニターする場合は、M50 のヘッドホン端子に接続してください。AUDIO OUTPUT L/MONO、R の出力を聞くことができます。

5. M50 の [VOLUME] スライダーを下げます。

接続した機器のボリュームも最小にしてください。

6. リア・パネルの電源スイッチを押して、オンにします。

7. 接続した機器のボリュームを適切な音量になるまで上げます。そして、M50 のボリュームを [VOLUME] スライダーで徐々に上げて、適切な音量にします。

プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く

電源をオンにすると、工場出荷時の設定では Program モードが選ばれます。鍵盤を弾くと、PROG Bank A の 000 番のプログラムのサウンドを聞くことができます。

Note: 鍵盤やコード･トリガー･スイッチを押したときに音が聞こえない場合は､接続をもう一度確認してください｡また､M50 の [VOLUME] スライダーとパワード･モニターやステレオ･アンプの音量が適度に上がっていることを確認してください。

プログラムの選択

ディスプレイに他のモードが表示されている場合は、MODE [PROG] スイッチを押して（LED 点灯)、Program モードに入ります。

1. ディスプレイ左上に Prog P0: Play と表示されます。通常、この表示が出ているページでプログラムを演奏します。

鍵盤を弾くか、コード・トリガー・スイッチを押して、サウンドを聞いてください。

Note: もしディスプレイを押して他のページ等へ移動した場合は、最高で2回 [EXIT] スイッチを押すと、プログラム・ネームが選ばれるようになります。

2. ディスプレイ上方に大きな文字が反転しています。これはプログラム・ナンバーとプログラム・ネーム（“Program Select”）です。

この状態で [△] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。

[VALUE] ダイヤルを回すとさらに大きな単位でプログラムが切り替わります。

3. BANK SELECT [A] 〜 [GM] スイッチを押して、他のバンクのプログラムを選びます。

工場出荷時は、プリロード･プログラムが収録されています。これらのプログラムを選んでサウンドを確認してください。

各バンクのプログラムについては、「プログラム・バンク」(☞p.28）を参照してください。

4. ディスプレイの “Program Select” 左側にあるポップアップ・ボタンを押します。

バンクごとのプログラムが一覧できます。

左のタブを押してバンクを選びます。

そして、メニューの中のプログラムを押して選択します。メニューの下にあるスクロール・バーを押すと、表示されていないプログラムが表示されます。

[△] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。

演奏するプログラムが決まったら､OKボタンまたは[ENTER] スイッチを押します。

5. この他にもプログラムを選ぶ方法はいくつかありますが、ここではキーボード、オルガン、ベースやドラム等のカテゴリーからプログラムを選ぶ方法を説明します。

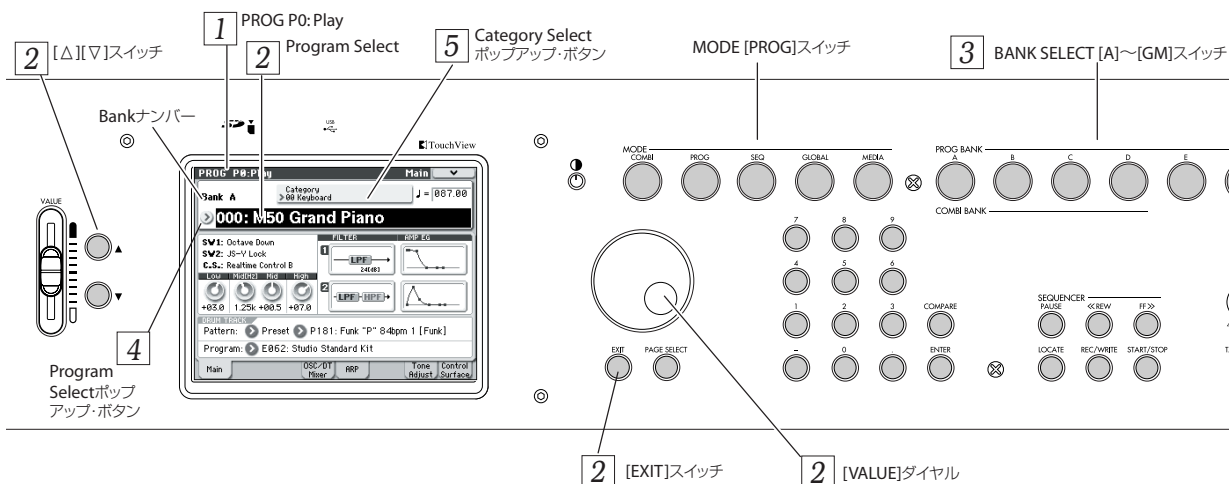
ディスプレイの Category Select ポップアップ･ボタンを押します。プログラム・ネームの上にある四角い枠です。

Category/Program Select というメニューが表示され、カテゴリーごとにプログラムが一覧できます。左右のタブを押して、カテゴリーを選びます。

そして、メニューの中のプログラムを押して選択します。

[△] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のプログラムが選ばれます。

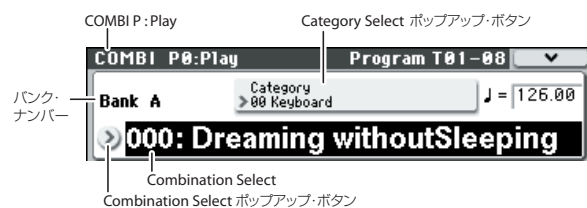
演奏するプログラムが決まったら､OKボタンまたは[ENTER] スイッチを押します。

カテゴリーにはさらにサブ･カテゴリーがあり、Category/ Program Select メニューの Jump to Sub ボタンを押すと､サブ・カテゴリーの一覧からプログラムを選ぶこともできます。

コンビネーションの選択

コンビネーションは、最大で 16 個のプログラムをスプリットやレイヤーにして重ねたものです。またアルペジエーターを 2 つ同時に使用できますので（プログラムは 1 つ）、プログラムより複雑なサウンドを聞くことができます。

1. MODE [COMBI] スイッチを押して(LED 点灯)、Combination モードに入ります。
2. ディスプレイ左上に Combi P0: Play と表示されます。通常、この表示が出ているページでコンビネーションを演奏します。

   鍵盤を弾くか、コード・トリガー・スイッチを押して、サウンドを聞いてください。

   Note: もしディスプレイを押して他のページ等へ移動した場合は、最高で 2 回 [EXIT] スイッチを押すと、コンビネーション・ネームが選ばれるようになります。

3. ディスプレイ上方に大きな文字が反転しています。これはコンビネーション・ナンバーとコンビネーション・ネーム（“Combination Select”）です。

   この状態で [△] スイッチまたは [▽] スイッチを押すと、1 つ上、または下の番号のコンビネーションが選ばれます。

   [VALUE] ダイヤルを回すと、さらに大きな単位でコンビネーションが切り替わります。
4. BANK SELECT [A] 〜 [D] スイッチを押して、他のバンクのコンビネーションを選びます。

   工場出荷時は、プリロード・コンビネーションが収録されています。これらのコンビネーションを選んでサウンドを確認してください。
5. Program モードと同じように、バンクごとのメニューからコンビネーションを選んだり、カテゴリーごとのメニューからコンビネーションを選ぶことができます。

   「プログラムの選択」（☞p.2）の手順 4、5 を参照して、プログラムを選んで演奏したのと同じようにコンビネーションのサウンドを聞いてください。

コントローラーでサウンドを変化させる

M50 には、数多くのコントローラーがあります。

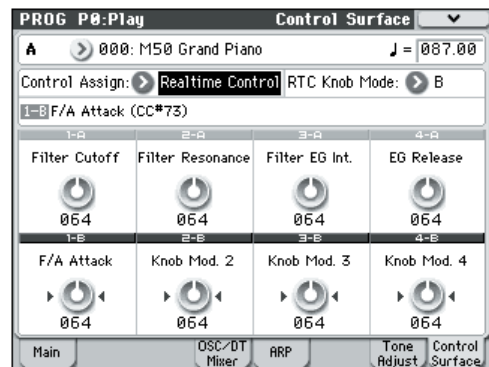
各プログラム、コンビネーションによって効果は異なりますので、いろいろと試してください。これらのコントローラーの詳しい説明は、「コントローラーの使用方法」（☞p.19）を参照してください。

1. M50 の左側には、4 つのスイッチと 4 つのノブがあります。これらは**コントロール・サーフェス**といい、サウンドをエディットしたり、MIDI メッセージを外部機器へ送信するなど、さまざまなコントロールができます。

   例えば、[REALTIME CONTROL] スイッチを押します（LED 点灯）。

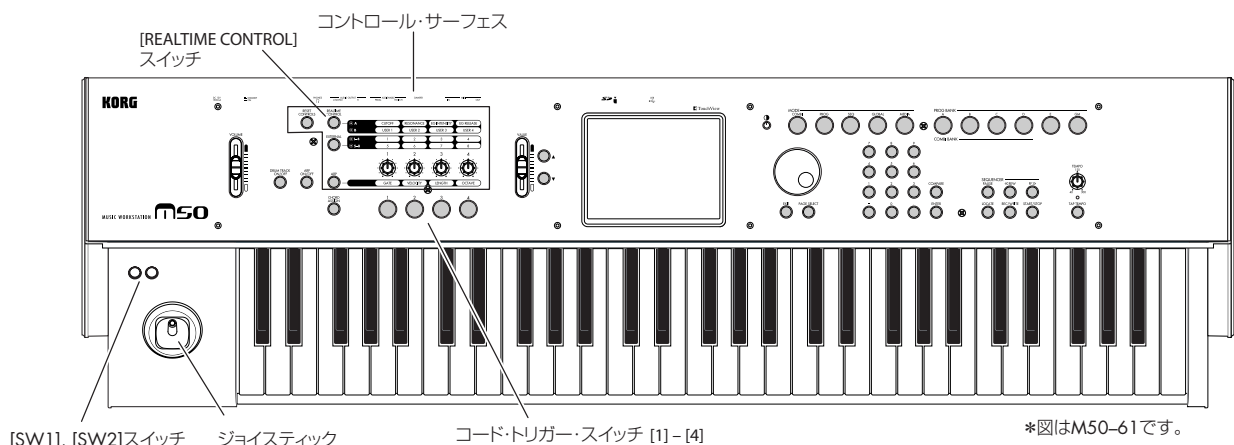
   コントロール・サーフェスの各ノブを操作するとフィルター・カットオフ、レゾナンスやインテンシティ、または任意に設定した効果をコントロールできます。

   このコントロール・サーフェスの機能と値は、ディスプレイで確認できます。ディスプレイ右下にある Control Surface タブを押して確認してください。

   コントローラーを操作すると、それに合わせてディスプレイの各オブジェクトが動きます。

   Note: サウンドを変化させたプログラムは保存されている状態に戻すことができます。

   また、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、コントロール・サーフェスの各ノブを回すと、保存されている設定が呼び出されます。（☞p.20）
2. コントロール・サーフェスの下には 4 個のコード・トリガー・スイッチがあります。

   単音やコード（最大 8 ノートまで）をトリガーします。
   コード演奏、またはアルペジエーターでの演奏に効果的です。スイッチには、ノートやコードを簡単に割り当てることができます。（☞p.21）

＊図はM50–61です。

アルペジエーターで演奏する

アルペジエーターとは、アルペジオ（分散和音）を、自動的に発音する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。

また、展開したアルペジオは、コントロール・サーフェスの 4 つのノブでリアルタイムに変化させることができます。

1. ARP [ON/OFF] スイッチを押します。（キー点灯）

鍵盤を押さえると、アルペジエーターによってアルペジオ（分散和音）が発音します。

Note: 工場出荷時の設定では、プログラムを切り替えると、自動的にアルペジエーターがオンになるものがあります。

2. コントロール・サーフェスの[ARP] スイッチを押して、ノブ [1]（Gate）、ノブ [2]（Velocity）、ノブ [3]（Length）、ノブ [4]（Octave）を操作します。

ノブ [1]（GATE）はアルペジオ音の長さが変化します。

ノブ[2]（VELOCITY）はアルペジオ音の大きさが変わります。

ノブ [3]（LENGTH）は、アルペジオ・パターンの長さが変わります。

ノブ [4]（OCTAVE）は、アルペジオを展開する音域が変わります。

ノブがセンター位置（12 時方向）のときには、プログラムに記録されている設定値になります。

Note: 選んでいるプログラムによっては、ノブ [4] を操作しても、効果が変わらないことがあります。

3. アルペジオのテンポを変化させます。

[TEMPO] ノブを回すか、設定したいテンポで [TAP TEMPO] スイッチを数回押します。

ドラムトラック機能で演奏する

ドラムトラック機能は、簡単な操作で M50 の高品位ドラム・プログラムを、さまざまなドラムトラック・パターンで演奏させる機能です。ドラムトラック・パターンに合わせて、プログラムやコンビネーションのフレーズを探ったり、楽曲のアウトラインを構成するときに使用すると便利です。

1. Combination モードまたは Program モードを選択します。

ここでは、MODE [PROG] スイッチを押して Program モードを選び、Prog P0: Play– Main ページを表示してください。他のページが表示されているときは[EXIT]スイッチを最高で 2 回押してください。

2. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。

[ON/OFF] スイッチが点灯または点滅します。これはプログラムの設定によって変わります。

点灯する場合は、ドラムトラック・パターンが開始します。[ON/OFF] スイッチをもう一度押すと停止します。

点滅する場合は、ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします。

3. ドラムトラック・パターンを変更するときは、“Pattern Bank”、“Pattern No.” でパターンを選びます。

Note: ドラムトラック・パターンは自分で作成することができます。（☞PG p.211）

4. “Drum Track Program” は、ドラムトラック・パターンを演奏させるプログラムを選びます。

Note: 選択できるプログラムはカテゴリー・ナンバー 15（Drums）のプログラムのみです。

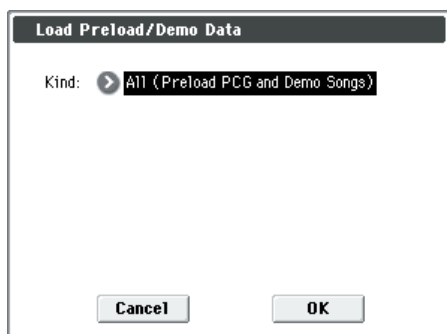
デモ演奏を聴く

Global モードでデモ演奏のデータをロードする

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して（LED 点灯）、Global モードに入ります。

2. Global P0: Basic Setup ページを表示します。

他のページが表示されているときは[EXIT]スイッチを押してください。

3. ディスプレイ右上のメニュー・ボタンを押して、“Load Preload/Demo Data” を選びます。

4. “Kind” で、All (Preload PCG and Demo Songs) を選びます。

ロードを実行すると、プリロード・データとデモ・ソング・データがロードされます。

プリロード･プログラやコンビネーションをエディットしたり、新規に作成している場合は、ロードを実行するとそれらのデータは上書きされ、消えてしまいます。SD カード（市販）にセーブしておいてください。

5. OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押します。

確認のためのダイアログが表示されます。

もう一度 OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押すとロードが実行されます。

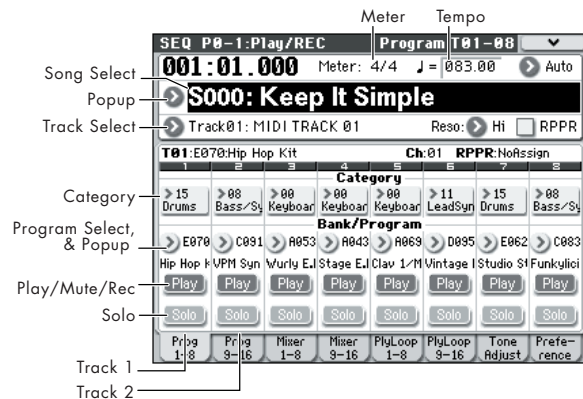
データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

Memory Protected ダイアログが表示されるときは、System Pref. タブを押して、Memory Protect “Song” チェック・ボックスのチェックをはずします。そしてロードし直してください。

Sequencer モードでデモ演奏を聞く

1. MODE [SEQ] スイッチを押して（LED 点灯）、Sequencer モードに入ります。

2. P0–1: Play/REC– Program T01–08 ページを表示します。

表示されていない場合は、[EXIT] スイッチを最高で 3 回押します。

3. まずは S000 のソングを聞いてみましょう。

S000 のソングが選ばれていることを確認してください。他のソングが選ばれている場合は、ソング・ネームの部分（“Song Select”）を押して表示を反転させ、テン･キー[0]、[ENTER] スイッチを順番に押します。

4. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

LED が点滅し、ソングの演奏が始まります。

5. 途中で演奏を止めるときは、もう一度［START/STOP］スイッチを押します。

6. 次のソングを聞いてみましょう。

ソング・ネームの部分（“Song Select”）を押します。テン・キー[1] を押して、[ENTER] スイッチを押します。（“S001” のソングが選ばれます。）

また、ソング・ネームの左側の丸いボタン（Song Select ポップアップ）を押すと、リストにソング・ネームが表示されます。ソング・ネームを押してソングを選ます。

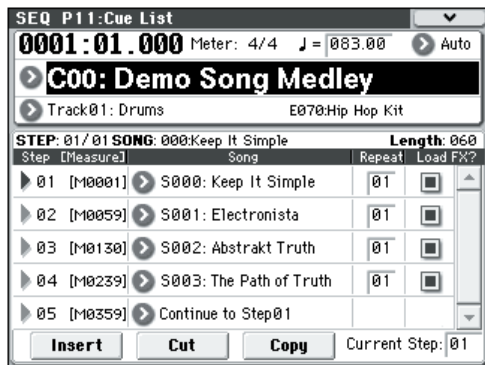
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、演奏を開始し、そしてもう一度 [START/STOP] スイッチを押して停止してください。

ロードしたデモ・ソングは電源をオフにすると消去されますので、必要に応じてロードしてください。

キュー・リストをプレイバック（再生）する

キュー・リストにアサインされたデモ・ソングを演奏します。キュー・リストは、アサインしたソングを順番に演奏するものです。各ソングの繰り返し回数を設定することもできます。

1. P11: Cue List ページを表示します。

[PAGE SELECT] スイッチを押して、Seq Page Select ページを表示します。ディスプレイの"P11 Cue List"を押してください。

2. SEQUENCER ［START/STOP］スイッチを押します。

リストにアサインされたソングを順番に聴くことができます。途中で演奏を止めるときは、もう 1 度［START/STOP］スイッチを押します。

RPPR で演奏する

Sequencer モードでは、RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ / レコーディング）機能が使用できます。

RPPR 機能は、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の 1 つずつに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイバックしたり、その演奏をレコーディングするものです。

ロードしたデモ･ソングにはRPPR機能を使用したデータが入っていますので演奏してみましょう。

1. P0: Play/REC– Program T01–08 ページを表示し、S001: Electronista を選びます。

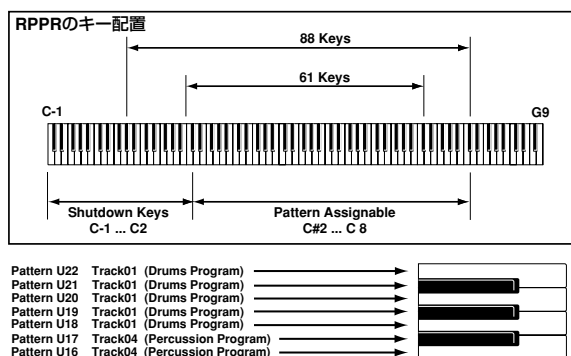
前ページの手順 6 、7 を参照してください。

2. "RPPR" のチェック・ボックスがチェックされていることを確認します。

チェックをすると設定されている RPPR が動作します。チェックをはずすと RPPR は動作しません。

3. C#2 より上の鍵盤を押します。

鍵盤に割り当てられているパターンの演奏が始まります。これら C#2 ～ C8 の 72 キー（Pattern Assignable）にはドラムス・パターンやベースのフレーズなどのパターンがアサインできます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

鍵盤から手を離しても演奏が続くことがありますが、その鍵盤をもう一度押すか、C2 より下のキー（Shutdown Keys）を弾くと演奏が止まります。

以上で、クイック・スタートは終わりです。

このオペレーション・ガイドには、M50 のさまざまな機能の中から代表的な機能の操作方法を説明していますので、ぜひ一通りお読みいただくことをお薦めします。

はじめに

M50 のおもな特長

EDS (Enhanced Definition Synthesis)

M3 と同様の音源システム「EDS」（Enhanced Definition Synthesis：エンハンスト・ディフィニション・シンセシス）を採用し、豊かでビビットなサウンドを実現しました。

1 ボイスにつき最大 8 つのステレオ・マルチサンプルを使用することができるオシレーター（4 段階ベロシティ・スイッチ／クロスフェード／レイヤーが可能なオシレーターを 2 基）と、最大 4 つのフィルター（4 種のモード、4 種のルーティングを持つフィルターが 2 基)、2 基のアンプ、5 基の LFO、5 基の EG を同時に使用できます。

オシレーター・セクションでは、48KHz サンプリングの 7 種類のステレオ·マルチサンプルを含む合計 1,077 マルチサンプル、116 種類のステレオ・ドラム・サンプルを含む 1,609 種類のドラム・サンプルが 256 Mbyte（16 ビット・リニア換算時）使用できます。これらの PCM ソースは、4 段階ベロシティ・スイッチ／クロスフェード／レイヤー等により、オシレーター段階で、広範かつ高品位、そして緻密な表現力を得ることができます。

サウンド作りにかかせないフィルター・セクションでは、1 オシレーターにつき 2 系統のフィルターを同時に使用できます。フィルター・タイプはローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクトを搭載し、シングル、シリアル、パラレル、24dB モードからなる 4 種類のルーティングが可能です。

アンプ・セクションには、サウンドのエッジ感や質感を与えるドライバー回路を搭載しました。

音域ごとにフィルターの開き具合などを調節するキー·トラッキング・ジェネレーターによって、シミュレーション・サウンドの音作りで必要な、音域に応じた微妙なフィルタリングから、音域に応じてフィルターの開き具合がドラスティックに変化するアグレッシブなサウンドまで、さまざまな設定が可能です。

サウンドの立ち上がりから鳴り終わりまでの経時変化を設定する EG（エンベロープ・ジェネレーター）は、各ステージ（アタック、ディケイ、スロープ、リリース）での変化カーブを 11 段階で調節でき、音色、音量の経時変化が複雑なアコースティック・サウンドのシミュレーションから、ビンテージ· シンセサイザー・サウンドまで、緻密なプログラミングを可能です。また、LFO の波形は 18 種を搭載しています。単に波形を選ぶだけでなく、波形のスタート位相調整、振幅シフト機能など豊富なメニューから理想的なモジュレーションを得ることができます。
豊富なモジュレーションを備えた AMS（オルタネート· モジュレーション・ソース）を採用し、合計 50 種類のモジュレーション・ソースを駆使した複雑なサウンドづくりが行えます。さらに、AMS ミキサーを搭載し、複数のモジュレーション・ソースを同一のパラメーターにかけるための設定や、モジュレーション・ソースそのものを加工することなどが自由自在となり、さらなる緻密なサウンド・デザインが可能です。

プログラム、ドラムトラック、16 ティンバー／トラックに、独立した3バンドEQを搭載し、きめの細かい音質補正が可能です。
最終的な音の質感を演出するエフェクト・セクションは、最大 5 基のインサート・エフェクト、2 基のマスター・エフェクト、1 基のトータル· エフェクトを使用できます。ディレイ、リバーブの他に、コーラス、フェイザー、フランジャーなどのモジュレーション系、コンプレッサーやリミッターなどのダイナミクス系、さらにコルグ独自のモデリング技術「REMS」によるアンプ・モデリングなど、高品位なエフェクトを 170 種類搭載しました。さらに、異なるモジュレーション・エフェクト間で共通して使用できるコモン LFO を 2 基搭載しています。例えば、異なるティンバーに使用しているフェイザーとフランジャーのうねりの周期を、ひとつのコモンLFO で同期させるなどの、奥の深い効果を作り出すことができます。エフェクト· ダイナミック・モジュレーション機能（Dmod）により、緻密で幅広い音色変化やエフェクトのコントロールができます。

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能は、ドラム・パターンを聞きながら、楽曲のアウトラインを構成するときに便利な機能です。M50 内蔵またはユーザーが作成したパターンを簡単に選ぶことができ、鍵盤の任意のエリアや、設定値以上のベロシティなどでパターンをスタートさせたりすることができます。
楽曲制作のメモ作りから、リアルタイム・パフォーマンスなどでも威力を発揮します。

オート・ソング・セットアップ機能

オート・ソング・セットアップ機能は、簡単な操作でプログラムとドラムトラック、またはコンビネーションとアルペジエーターなどの演奏をマルチトラックでレコーディングし、曲制作の核となるベーシック・トラックを即座に制作することができます。

楽曲制作の要となるシーケンサーは、16 MIDI トラック、最大 128 ソング、210,000 ノートをレコーディングできます。高精度な分解能 1/480 を持ち、プレイヤーの細やかな演奏表現にも応えます。キュー・リスト機能を使用すれば、楽曲を部分ごとに制作することも、完成した楽曲をメドレー形式でプレイバックすることもできます。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

アルペジオ·パターンは、5 プリセット·パターン（UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM）、1028 ユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。

一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック· アルペジエーター機能を備えています。この機能によってドラムス（ドラムスに最適な“Fixed Note Mode”）やベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作りの1部としても効果が出せます。

さらに、Combination、Sequencer の各モードでは、2 つのアルペジオ ·パターンを同時に動作できるデュアル ·アルペジエーター（Dual Arpeggiator）構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能です。

ディスプレイ

M50 のディスプレイは、視認性と操作性に優れた 320 × 240 ドットのクリア・ディスプレイで表示します。直接ディスプレイに触れて操作ができるタッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイスを搭載し、M50 の膨大なパラメーター情報を快適に処理することができます。

コード・トリガー・スイッチ

4 つのコード・トリガー・スイッチは、単音やコード（最大 8 ノートまで）をトリガーします。コード演奏、またはアルペジエーターでの演奏に効果的です。コード・トリガー・スイッチには、ノートやコードを自分で簡単に割り当てることができます。

コントロール・サーフェス

コントロール・サーフェスの 4 つのノブは、リアルタイム・コントロールによるサウンド・メイキングなどで操作性と表現力を高めます。コード・トリガー・スイッチと共に外部 MIDI 機器をコントロールするエクスターナル・モード・セットアップとしても使用できます。

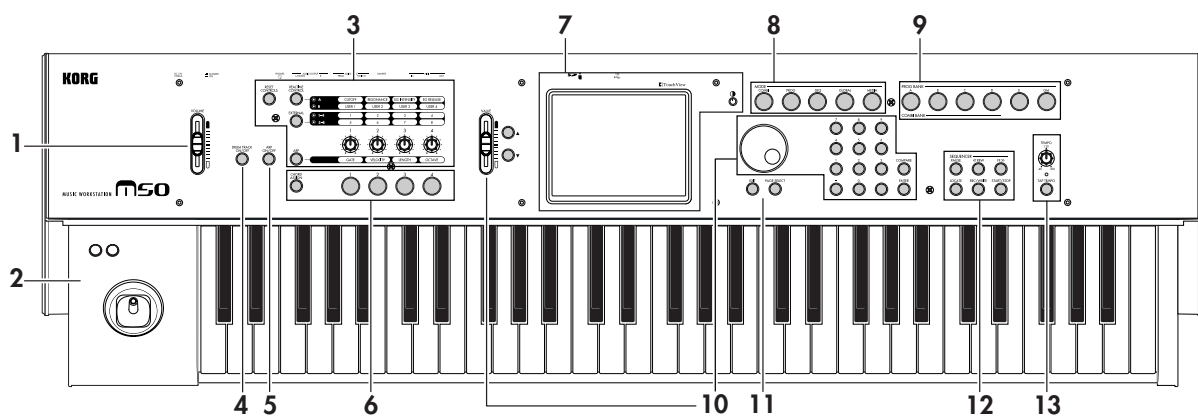
エディター、プラグイン・エディター

バンドル・ソフト「M50 Editor」、「M50 Plug-In Editor」は、コンピューターで M50 のプログラム、コンビネーション、ドラムキット等のサウンド・エディットを行うアプリケーションです。

「M50 Editor」はスタンドアローン・タイプのエディターです。「M50 Plug-In Editor」は、VST、Audio Units、RTAS フォーマットに対応したエディターです。DAW（デジタル・オーディオ・ワークステーション）ソフトウェアなどのホスト・アプリケーション上で M50 をプラグイン· インストゥルメントのように扱うことができます。

Note: M50 Editor/Plug-In Editor は V1.0.1 より、マルチサンプルとプリセット・パターン・リストを更新しています。エディット画面において表示の互換をとるためにも、最新のエディターをダウンロードしてお使いください。
エディター、プラグイン・エディター、KORG USB-MIDI ドライバーの最新バージョンは、以下のウェブサイトからダウンロードすることができます。
コルグ・ウェブサイト：“http://www.korg.co.jp/”

各部の名称と機能

フロント・パネル

＊図はM50–61です。

1. ボリューム

[VOLUME] スライダー

AUDIO OUTPUT L/MONO、R 端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。（☞p.23）

2. SW1, 2, ジョイスティック

[SW1]、[SW2] スイッチ

プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、ジョイスティックのロック機能などのオン／オフを切り替えます。（☞p.19）

ジョイスティック

ジョイスティックを上下左右に操作することによって、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。（☞p.19）

3. コントロール・サーフェス

コントロール・サーフェスは、ディスプレイの左側にある 4 つのノブ、コントロールする機能を選択するコントロール・アサイン [REALTIME CONTROL]、[EXTERNAL]、[ARP] の 3 つのスイッチ、それぞれの機能をリセットする [RESET CONTROLS] スイッチから構成されています。

リアルタイム・コントローラーとして音を変化させる、エクスターナル・コントローラーとして MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信する、アルペジエーターをコントロールすることができます。

以下に説明するように、フロント・パネル上の CONTROL ASSIGN の各スイッチを使用して、コントロール・サーフェスのさまざまな機能を切り替えます。ディスプレイにコントロール・サーフェスの設定を表示(各モード P0–8: Control Surface ページ）してエディットすることも可能です。

ノブ [1] 〜 [4]

CONTROL ASSIGN で選択した機能を、これらのノブでコントロールします。

（☞ 参照：p.20 " コントロール・サーフェス・ノブ "）

CONTROL ASSIGN:

[REALTIME CONTROL] スイッチ

このスイッチを押して、ノブ [1] 〜 [4] を操作すると、サウンドやエフェクトが変化します。スイッチを押すたびに、コントロールする機能が交互に切り替わります。（☞p.20、p.30）

[EXTERNAL] スイッチ

このスイッチを押して、ノブ [1] 〜 [4] やコード・トリガー・スイッチ [1] 〜 [4] を押すと、MIDI メッセージを外部 MIDI 機器へ送信します。スイッチを押すたびに、コントロールする機能が交互に切り替わります。（☞p.84、☞PG p.226）

[ARP] スイッチ

このスイッチを押して、ノブ [1] 〜 [4] を操作すると、アルペジエーターの設定をコントロールできます。（☞p.73）

[RESET CONTROLS] スイッチ

コントロール・サーフェスのコントローラーをリセットし、保存した値や初期値に戻します。

（☞ 参照：p.20 " コントローラーの設定をリセットする "）

4. ドラムトラック

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチ

ドラムトラック機能をオンまたはオフにします。

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオフ（LED 消灯）のときにスイッチを押すと、LED が点灯または点滅します。（☞p.79）

5. アルペジエーター

ARP [ON/OFF] スイッチ

アルペジエーター機能をオンまたはオフにします。オンのときはスイッチが点灯します。(☞p.73)

6. コード・トリガー・スイッチ

SW [1]...[4]

コード・トリガー・スイッチを押すと、設定された単音またはコード（最大8ノート）が発音します。(☞p.21)

[CHORD ASSIGN] スイッチ

コード・トリガー・スイッチに 1 つのノートまたはコードを割り当てるときに使用します。(☞p.21)

7. ディスプレイ

ディスプレイ

タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。(☞p.12)

コントラスト・ノブ

ディスプレイのコントラストを調整します。適切な視認性が得られないときなどに調整します。

8. モード

[COMBI], [PROG], [SEQ], [GLOBAL], [MEDIA] スイッチ

各モードに入るためのスイッチです。M50 には 5 つのモードがあります。スイッチを押して各モードに入ります。

(☞ 参照：p.16 " モードの選択 ")

9. PROG/COMBI BANK

[A], [B], [C], [D], [E], [GM] スイッチ

プログラムの A ～ GM バンク、コンビネーションの A ～ D バンクを切り替えます (☞p.28、p.44)。また、コンビネーションのティンバー・プログラムのバンクや、ソングのトラック・プログラムのバンクを切り替えます（☞p.45、p.55)。

10. バリュー・コントローラー

ディスプレイ上で選択したパラメーターを、これらのコントローラーでエディットします。

[VALUE] スライダー

[△][▽] スイッチ

[VALUE] ダイヤル

テン・キー [0] ～ [9], [–], [.]

[ENTER] スイッチ

選択したパラメーターの値を設定します。(☞p.17)

[COMPARE] スイッチ

エディット前後のサウンドを比較します。

(☞ 参照：p.18 " コンペア機能 ")

11. ページ・セレクト , EXIT

[PAGE SELECT] スイッチ

ディスプレイに、モード内の各ページの一覧が表示されます。移動したいページ・ボタンを押すと、そのページが表示されます。(☞p.16)

[EXIT] スイッチ

現在のモードのメイン・ページに戻ります。(☞p.16)

12. シーケンサー

このセクションのスイッチはSequencerモードでのレコーディング／プレイバックなどで使用します (☞p.52)。[REC/WRITE] スイッチはそれ以外に、プログラム、コンビネーションなどの保存や（☞p.88)、オート・ソング・セットアップ機能を使用するときに使用します。(☞p.60)

[PAUSE] スイッチ

[<<REW] スイッチ

[FF>>] スイッチ

[LOCATE] スイッチ

[REC/WRITE] スイッチ

[START/STOP] スイッチ

テンポ

[TEMPO] ノブ

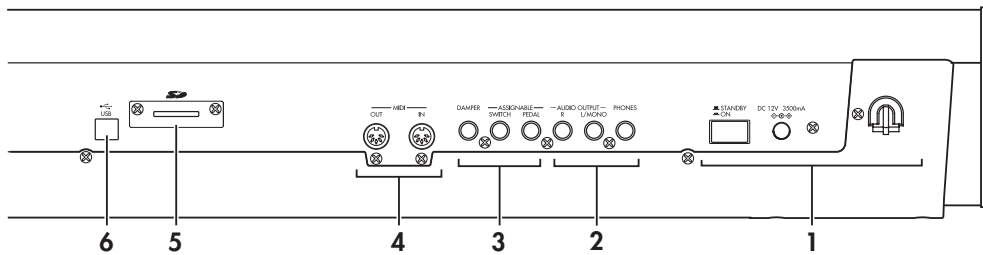
アルペジエーター、ドラムトラック、内蔵シーケンサーのテンポを調整します。

[TEMPO] LED

四分音符のタイミングで点滅します。

[TAP TEMPO] スイッチ

アルペジエーター、ドラムトラック、内蔵シーケンサーのテンポを調整します。設定したいテンポに合わせて、スイッチを一定間隔で押すことによって、テンポを設定できます。(☞p.21)

リア・パネル

1. 電源

「電源のオン／オフ」(☞p.23) を参照して、正しい方法でご使用ください。

電源 スイッチ

電源を入れたり、切ったりします。(☞p.23)

AC アダプター電源端子

付属の AC アダプターを接続します。(☞p.1、☞p.23)

 AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の AC アダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

コード・フック

接続した付属の AC アダプターのコードをかけます。プラグが抜けないように、AC アダプターのコードを M50 リア・パネルのコード・フックに引っかけて固定します。(☞ 参照：p.1 " セットアップ ")

 プラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

2. AUDIO OUTPUT

AUDIO OUTPUT L/MONO、R 端子

メインのステレオ出力です。音量は [VOLUME] スライダーで調整します。(☞p.24)

PHONES 端子

ヘッドホンのプラグを接続します。
(AUDIO OUTPUT L/MONO と R 端子からの出力と同じ信号を出力します。
ヘッドホンの音量は [VOLUME] スライダーで調節します。

3. PEDALS

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続します。接続することにより、コントロールできる機能や効果を広げることができます。(☞p.25)

ASSIGNABLE PEDAL 端子

ASSIGNABLE SWITCH 端子

DAMPER 端子

4. MIDI

M50 と、MIDI で接続したコンピューターや他の MIDI 機器を接続します。ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。(☞p.26)

MIDI IN 端子

MIDI OUT 端子

5. SD カード

SD カード・スロット

SD カードを装着します。M50 のプログラム、コンビネーションやソング・データなどをセーブ／ロードします。(☞p.91)

6. USB

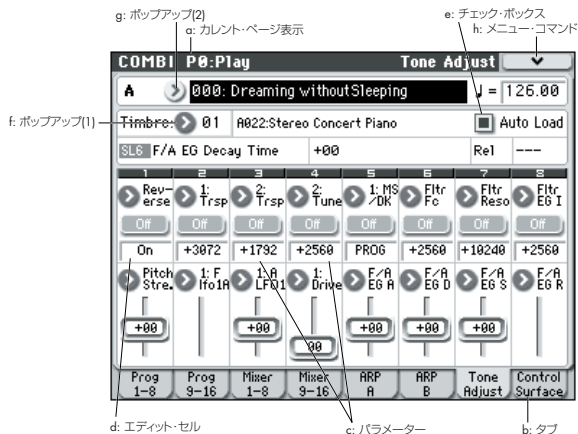
USB 端子（for connecting to computer）

コンピューターを接続するための端子です。コンピューターと M50 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。(☞p.26)

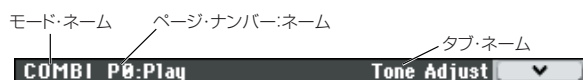
Note: M50 の USB 端子は、MIDI データの送受信のみが可能です。

ディスプレイの名称と機能

M50 のディスプレイは、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。

ディスプレイに表示されるオブジェクトを押すことで、ページの選択をはじめ、パラメーター値の設定、プログラムやコンビネーションのリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行ないます。

a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページを表しています。

左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー：ネーム、タブ・ネームが表示されます。

b: タブ

タブを押してページを選びます。

c: パラメーター

ディスプレイにはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。

d: エディット・セル

ディスプレイ上でパラメーターを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

値の変更方法については「パラメーターの選択と値の変更」（☞p.17）をご覧ください。

e: チェック・ボックス

チェック・ボックスを押すたびに、赤いチェック・マークがつき、そして、消えます。

チェックをつけるとパラメーターは機能し、チェックをはずすとパラメーターは機能しません。

f: ポップアップ・ボタン (1)

このボタンを押したときに、選択可能なパラメーターの値がポップアップ・メニューに表示されます。

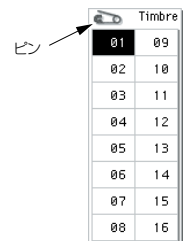
パラメーターの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値を押します。

＊ポップアップ・メニュー

ピン

ポップアップ・メニュー表示のロック／アンロックを切り替えます。

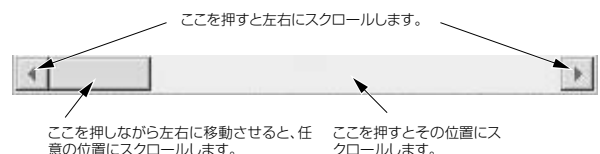
ロック時はピンが閉じた表示になり、パラメーター値を押してもポップアップ・メニューは表示されたままになります。

アンロック時はピンが開いた表示になり、パラメーター値を押すと、すぐにポップアップ・メニューは閉じます。

g: ポップアップ・ボタン (2)

このボタンを押したときに、タブ付きのメニューが表示されます。

タブ付きのメニューを閉じるときは、OK ボタン、Cancel ボタンを押します。

スクロール・バー

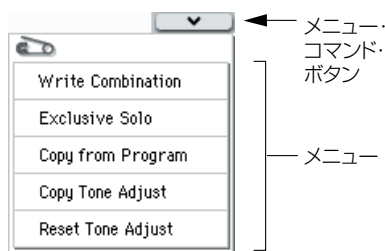
表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。

h: メニュー・コマンド・ボタン

＊ メニュー

このボタンを押すと、メニュー・コマンドが表示されます。

選択しているページによって、表示されるメニュー・コマンドが異なります。

[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー[0] 〜 [9] を押すことによって、10 番目までのメニュー・コマンドが選べます。

メニュー以外のディスプレイを押すか、[EXIT] スイッチを押すと、メニューが閉じます。

＊ダイアログ

選択するメニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。

＊テキスト・エディット・ボタン

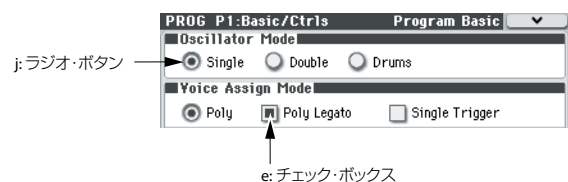
このボタンを押したときに、テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

この画面で、テキスト（プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等）をリネームします。（☞参照：p.90「名前を付ける（リネーム）」）

OK ボタン、Cancel ボタン

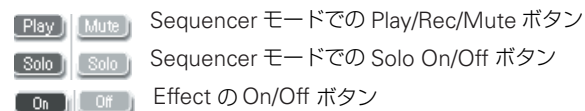
メニュー・コマンドなどを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します（押して離したときに動作します）。ダイアログが閉じます。
[ENTER] スイッチは、OK ボタンに相当します。
[EXIT] スイッチは Cancel ボタン、Done ボタン、Exit ボタンに相当します。

j: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から 1 つの値を選びます。

k: その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させて、VALUE コントローラーの操作で値を変えます。この他、「＊ダイアログ」で説明した OK ボタンや Cancel ボタンのように、ボタンを押して離したときに作業を実行する Done ボタン、Copy ボタン、Insert ボタン等があります。

トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン／オフします。

基礎知識

M50 のモード概要

M50 は、プログラムやコンビネーションを演奏／エディットしたり、シーケンス・データのレコーディングとプレイバック、メディアの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものがモードです。M50 には 5 つのモードがあります。

Program （プログラム）モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。

Program モードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して、演奏します。
- アルペジエーターを 1 つ使用し、演奏することができます。
- ドラムトラック・パターンをプレイバックしながら、プログラムを演奏することができます。
- プログラムをエディットします。
  コントロール・サーフェス、トーン・アジャスト機能でプログラムを簡易エディットができます。

  オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFO や、その他、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック等を設定します。

  最大 5 基のインサート・エフェクト、2 基のマスター・エフェクト、1 基のトータル・エフェクトを使用できます。

  オシレーターには、以下のマルチサンプルが使用できます。

  • 1,077 マルチサンプル（ステレオ 7 個含む）
- ドラムキット（Global モードで作成）を使用したドラムス・プログラムの作成

Combination （コンビネーション）モード

コンビネーションは、複数（最大 16）のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combination モードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- アルペジエーターを 2 つ使用し、演奏することができます。
- ドラムトラック・パターン用に1 つまたは複数のティンバーを使用することによって、パターンをプレイバックします。
- 16 トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- コンビネーションをエディットします。

  トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムを簡易エディットができます。

  複数ティンバー（プログラム）のボリューム、パン、レイヤー／スプリットや、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック機能等を設定します。

  最大 5 基のインサート・エフェクト、2 基のマスター・エフェクト、1 基のトータル・エフェクトを使用できます。

Sequencer（シーケンサー）モード

MIDI トラックのレコーディング／プレイバック／エディットなどを行います。

- 16 マルチ・トラック MIDI シーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイバック（再生）します。
- 16 MIDI トラックには、1 トラックのレコーディングから最大 16 トラックを同時にレコーディングできます。エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能です。
- アルペジエーターを 2 つ使用し、レコーディングすることができます。
- ドラムトラック・パターン用に1 つまたは複数のトラックを使用することによって、パターンをプレイバックします。
- 最大で 128 ソング、671 プリセット・パターン、ソングごとに 100 ユーザー・パターンが使用できます。
- 16 トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- トーン・アジャスト機能で、トラックのプログラムを簡易エディットができます。
- 最大 5 基のインサート・エフェクト、2 基のマスター・エフェクト、1 基のトータル・エフェクトを使用できます。
- RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ／レコーディング）機能を使った演奏、設定をします。
- ユーザー・ドラムトラック・パターンを作成します。

Global （グローバル）モード

本体全体に関係する設定、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどをエディットします。

- マスター・チューン、グローバル MIDI チャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ユーザー・ドラムキット、ユーザー・スケールを作成します。
- ドラムサンプルを使用したドラムキットを作成します。
- ユーザー・アルペジオ・パターンを作成します。
- プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームを変更します。
- アサイナブル・ペダル、アサイナブル・スイッチの機能を設定します。
- MIDI エクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Media（メディア）モード

データのセーブ、ロードを SD カードに対して行います。

- 各モードのデータのセーブ、ロードをメディアに対して行います。
- SD カードをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- Sequencer モードで作成したソングを SMF フォーマットでセーブします。また SMF ファイルを Sequencer モードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能（MIDI エクスクルーシブ・データのセーブ／ロード）を操作します。

PROGRAM
OSC 1
MS1 (Multisample) Drum Kit
MS2 (Multisample)
MS3 (Multisample)
MS4 (Multisample)
PITCH1
FILTER1
AMP1/ DRIVER1
OSC 2
MS1 (Multisample) Drum Kit
MS2 (Multisample)
MS3 (Multisample)
MS4 (Multisample)
PITCH2
FILTER2
AMP2/ DRIVER2
Insert / Master / Final Effect
IFX 1
IFX 5
MFX 1
MFX 2
TFX
Arpeggiator
DrumTrack
DRUMS PROGRAM
COMBINATION
TIMBRE1 PROGRAM TIMBRE9 PROGRAM
TIMBRE2 PROGRAM TIMBRE10 PROGRAM
TIMBRE3 PROGRAM TIMBRE11 PROGRAM
TIMBRE4 PROGRAM TIMBRE12 PROGRAM
TIMBRE5 PROGRAM TIMBRE13 PROGRAM
TIMBRE6 PROGRAM TIMBRE14 PROGRAM
TIMBRE7 PROGRAM TIMBRE15 PROGRAM
TIMBRE8 PROGRAM TIMBRE16 PROGRAM
Arpeggiator A
Arpeggiator B
Drum Track
SEQUENCER
MIDI TRACK 1...16
TRACK 1 PROGRAM TRACK 9 PROGRAM
TRACK 2 PROGRAM TRACK 10 PROGRAM
TRACK 3 PROGRAM TRACK 11 PROGRAM
TRACK 4 PROGRAM TRACK 12 PROGRAM
TRACK 5 PROGRAM TRACK 13 PROGRAM
TRACK 6 PROGRAM TRACK 14 PROGRAM
TRACK 7 PROGRAM TRACK 15 PROGRAM
TRACK 8 PROGRAM TRACK 16 PROGRAM
DRUM KIT
Preset Drum Track Pattern
User Drum Track Pattern
GLOBAL MODE
DRUM KIT
Key Assign
DS1 Drumsample
DS2 Drumsample
DS3 Drumsample
DS4 Drumsample
ARPEGGIO PATTERN
Preset Pattern: P0 - 4
User Pattern
MEDIA MODE
PCG
PCG / SNG
PCG

基本的な操作方法

本機の電源立ち上げ後、以下のような手順でモード、ページを選び、エディットなどの作業をします。

モードの選択

- 本機の各機能を使用するときは、最初にモードを選びます。

  フロント・パネルのモード・スイッチを押して、各モードに入ります。

  [COMBI] スイッチ: Combination（コンビネーション）モード

  [PROG] スイッチ：Program（プログラム）モード

  [SEQ] スイッチ：Sequencer（シーケンサー）モード

  [GLOBAL] スイッチ：Global（グローバル）モード

  [MEDIA] スイッチ：Media（メディア）モード

コンビネーション、プログラム、ソングの選択

通常、コンビネーションやプログラムを演奏するときは、P0 で演奏します。また同時に簡単な音作り（エディット）もできます。そして、1 ページ（Combi P1: Controllers など）以降で詳細なエディットを行います。

[EXIT] スイッチを数回押すことによって、コンビネーション名を表示する"Combination Select"や、プログラム名を表示する"Program Select" が選ばれます。[△][▽] スイッチや [VALUE] ダイヤル等の VALUE コントローラーでナンバーを選択し、PROG BANK [A] ～ [GM] または COMBI BANK [A] ～ [D] でバンクを切り替えます。p.27「プログラムの選択」、p.43「コンビネーションの選択」をご覧ください。ソングの選択については、p.53「プレイバックの方法」を参照してください。

ページ、タブの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあります。これらはページ・グループごとに分けられています。

さらに 1 つのページは、最大で 8 つのタブ（見だし）で分けられています。

- 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

  モードを選択するには、上記「モードの選択」を参照してください。

  ここでは Combination モードを例として説明します。

  [COMBI] スイッチを押してください。

Note: Combi P0: Play ページが表示されます（ディスプレイ左上で確認できます）。

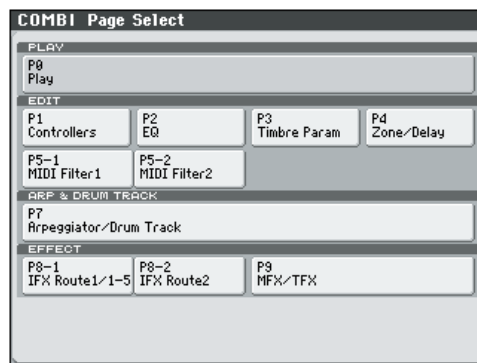
ページの選択

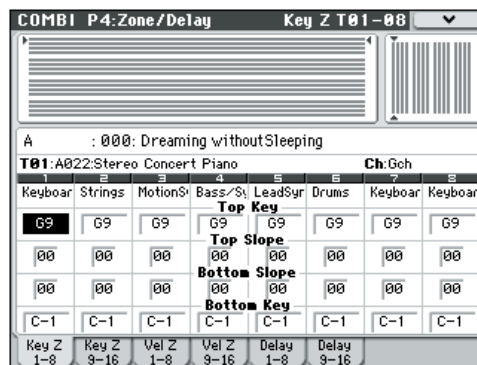
ページ・セレクトによる移動

各モードで [PAGE SELECT] スイッチを押すと、そのモードを構成しているページが一覧で表示できます。

1. [PAGE SELECT] スイッチを押します。

ページ・セレクト・メニューが表示されます。

[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として灰色で表示されます。

2. 表示したいページを押します。

ここでは例として "P4 Zone/Delay" を選んでください。P4: Zone/Delay– Key Z T01–08 ページが表示されます。

Note: それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

[PAGE SELECT] スイッチ+テン・キー [0] ～ [9] による移動

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながら、表示するページ・ナンバーをテン・キー [0] ～ [9] で指定します。

  指定したページ・ナンバーを表示します。それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

  Note: P5–1、P5–2 や P8–1、P8–2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select（P5–1 または P8–1）のページが選ばれます。

[EXIT] スイッチによる移動

- 現在のモードのメイン・ページに戻ります。押すたびに次のようにページを移動します。

  P0: Play ページ（Sequencer では Play/REC）の最後に選んでいた（タブ）ページ→ P0: Play ページの最初の（タブ）ページ→モードごとの特定パラメーター（"Program Select" 等）

  ダイアログが開いているときは、このスイッチを押すとダイアログの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます（Cancel ボタンに相当します）。

  メニューのポップアップが開いているときは、[EXIT] スイッチを押すとメニューが閉じます。

タブの選択

- ディスプレイ下段にあるタブを押すことによって、タブで仕切られた各ページを表示します。

  図例では、Combi P0: Play の Program T01–08 ページから Mixer T01–08 ページが表示されています。

パラメーターの選択と値の変更

1. エディットするパラメーターを押します。
   表示が反転します。（エディット・セル）
2. エディット・セルのパラメーター値は、VALUE コントローラー（[VALUE] ダイヤル、[△][▽] スイッチ、テン・キー [0] 〜 [9]、[–] スイッチ、[.] スイッチ、[ENTER] スイッチ等）を使用して変更します。

   Note: パラメーターやオブジェクトの種類によって、変更方法が異なります。

   例えば、チェック・ボックスのオブジェクトでは、そのオブジェクトを押すことによって値を切り替えます。また、PROG SELECT の各スイッチでプログラム等のバンクを設定したり、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによって、ノートやベロシティ値を入力するキーボード入力が可能です。
3. コントロール・サーフェスに対応したパラメーターは、ノブ [1] 〜 [4] で値を変更することができます。

Note: [COMPARE] スイッチを押すことによって、エディット前の音と後の音を比較することができます。

[VALUE] スライダー

選択したパラメーター値を変化させます。値を大きく変化させたいときや、おおまかにエディットしたいときに便利です。

また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。

[△][▽] スイッチ

選択したパラメーター値を 1 ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに便利です。

[VALUE] ダイヤル

選択したパラメーター値を変化させます。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

テン・キー [0] 〜 [9], [–], [.], および [ENTER] スイッチ

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー [0] 〜 [9]、[–] および [.] スイッチを使用して、値を入力した後、[ENTER] スイッチを押して確定します。

[–] スイッチは、パラメーター値の符号（+/–）を切り替えます。
[.] スイッチは、小数点を入力します。

[ENTER] スイッチと他のスイッチを併用した機能

[ENTER] スイッチには、他のスイッチと同時に押したときに使用できる機能がいくつかあります。

ノート・ナンバー（G4、C#2 など）、またはベロシティ値を設定するパラメーターで、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力できます。（メニュー・コマンドのダイアログでは無効です。）

[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー（[0] 〜 [9]）を押すと、ディスプレイ上で 10 番目までのメニュー・コマンドを選択できます。

Program および Combination モードでは、[ENTER] スイッチを押しながら SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、Auto Song Setup 機能が起動します。この機能は現在のプログラムまたはコンビネーションの設定をSequencerモードに読み込んで、手早く簡単に MIDI レコーディングをするためのものです。

ダイアログ表示中は、OK ボタンに相当します。（Cancel ボタンは [EXIT] スイッチが相当します。）

Sequencer モードでは、[ENTER] スイッチを押しながら [LOCATE] スイッチを押すと、メニュー・コマンド “Set Location” が設定されます。

その他

PROG BANK [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[GM]/ COMBI BANK [A]、[B]、[C]、[D] スイッチ

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。スイッチの LED が点灯して現在のバンクを示します。

Program モードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combination モードでは、以下の 2 つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- ティンバーのプログラムがエディット・セルのときは（反転表示）、プログラム・バンクを切り替えます。

Sequencer モードでは、トラックのプログラムがエディット・セルのときは（反転表示）、プログラム・バンクを切り替えます。

[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ

[TEMPO] ノブを回す、または [TAP TEMPO] スイッチを繰り返し押すタイミングによって、テンポを設定します。

コントロール・サーフェス

コントロール・サーフェスを使用した値の変更方法は、p.30 を参照してください。

[COMPARE] スイッチ

エディットしているプログラムやコンビネーション、ソングの設定を元の状態に戻すことができます。次項をご覧ください。

コンペア機能

Program、Combination モード

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の（保存されている）音色を比較するときに使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中に、このスイッチを押すと（LED 点灯）、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライト（保存）した設定が呼び出されます。もう一度押すと（LED 消灯）、エディット中の設定に戻ります。

1. エディットしているときに、[COMPARE] スイッチを押します。（LED 点灯）

   エディットを始める前の、保存されているサウンドが呼び出されます。

2. [COMPARE] スイッチをもう一度押すと、エディット中のサウンドに変わり、LED が消灯します。

Note: [COMPARE] スイッチの LED が点灯しているときにエディットをすると、LED が消灯し、それまでのエディット内容は消えます。

[COMPARE] スイッチを押して呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] スイッチを押す前の設定には戻りません。

Sequencer モード

Sequencer モードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをした前後を比較するときに使用します。

例えば、MIDI トラックのリアルタイム・レコーディングのときに有効に使用できます。

1. 任意の MIDI トラックにリアルタイム・レコーディングします。（テイク 1）
2. 再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。（テイク 2）
3. [COMPARE] スイッチを押すと（LED 点灯）、テイク 1 が呼び出されます。
4. もう一度押すと（LED 消灯）、テイク 2 が呼び出されます。
5. 手順 3 の状態で、再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると（テイク 3）、コンペアの対象はテイク 1 となります。
6. 手順 4 の状態で、再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると（テイク 3）、コンペアの対象はテイク 2 となります。

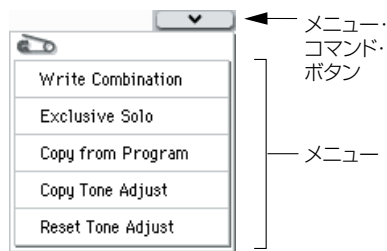
   このように、1 つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

Note: [COMPARE] スイッチが点灯しているときにエディットするとスイッチは消灯します。その演奏データが [COMPARE] スイッチの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

（☞ 参照：PG p.127「コンペア機能」）

Global モード

Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

メニュー・コマンドの選択と実行

メニュー・コマンドは、ライト（保存）やコピー機能など、ページごとに有効なコマンドです。選択するページによって使用できるメニュー・コマンドが異なります。

例えば、Program モードには、ライト（保存）を行うメニュー・コマンドや、エディットするときに便利なオシレーター／エフェクトのコピー機能や、2 つの EG を一緒にエディットするシンク機能などのコマンドがあります。

1. ディスプレイ右上の [v] ボタンを押します。

   メニュー・コマンドが表示されます。

2. メニュー・コマンドを指で押して選びます。

   選んだメニュー・コマンドのダイアログが表示されます。

   チェック・タイプのコマンドでは、ダイアログは表示しないで、その状態を切り替えて、リストが閉じます。

   [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [0] ～ [9] を押すと、メニュー・コマンド・リストを表示させることなく、10 番目までのユーティリティのダイアログが表示します。

- コマンドを選ばずに、リストを閉じるときは、リスト以外のディプレイを押すか、[EXIT] スイッチを押します。

3. ダイアログのパラメーターは、指で押して選び、値は [VALUE] ダイヤルや [△][▽] スイッチなどの VALUE コントローラーを操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択するときは、VALUE コントローラーの他に、バンクの入力に BANK SELECT スイッチが使用できます。
4. 実行するときは OK ボタンまたは [ENTER] スイッチを押します。

   実行しないときは Cancel ボタンまたは [EXIT] スイッチを押します。

   ダイアログが閉じます。

ライト／セーブ（保存方法）

エディット後は、必要に応じてライトまたはセーブしてください。

例えば、プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションについても同様です。

Global モードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

ライトについては以下のページをご覧ください。

- プログラム ☞p.32
- コンビネーション ☞p.46
- エフェクト・プリセット ☞PG p.69
- グローバル・セッティング（ページ 0 〜 4） ☞p.89
- ドラムキット ☞p.89
- ユーザー・アルペジオ・パターン ☞p.89
- ユーザー・ドラムトラック・パターン ☞PG p.211
  プリセット／ユーザー・ドラムトラック・パターンは電源をオフにしても、本体メモリーに保存されます。Sequencer モードで作成したパターンは、ユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートして、本体に保存することができます。
- ユーザー・テンプレート・ソング ☞PG p.193
  プリセット／ユーザー・テンプレート・ソングは、電源をオフにしても本体メモリーに保存されます。また、作成したソングのトラック設定とエフェクト設定は、メニュー・コマンド "Save Template Song" で本体に保存することができます。
- インターナル・メモリーへのライト方法 ☞p.88

セーブについては以下のページをご覧ください。

- メディアのセーブ（Media– Save）☞p.91

Note: M50 では、通常、インターナル・メモリーに書き込む保存のことを「ライト」といい、SD カードへ保存することを「セーブ」といいます。

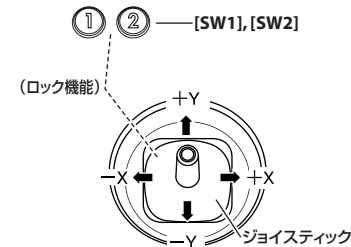
名前を付ける（リネーム）

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどの名前を変更することができます。
その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

操作方法は、p.90「名前を付ける（リネーム）」をご覧ください。

コントローラーの使用方法

M50 では、鍵盤をはじめ、ジョイスティック、[SW1]、[SW2] スイッチ、ノブ [1] 〜 [4]、コード・トリガー・スイッチ、ダンパー・ペダル、フットスイッチやペダルによるサウンド・コントロールが可能です。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

ジョイスティック

上下左右の 4 方向の操作で、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。ジョイスティックで何をコントロールするかは、プログラムによって異なりますが、通常は次のように動作します。

標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS–X	ピッチ・ダウン効果
右側	JS+X	ピッチ・アップ効果
上（奥側）	JS+Y	ビブラート効果
下（手前側）	JS–Y	フィルター LFO（ワウワウ）

ジョイスティック・ロック機能

ジョイスティックは、手を離すと自動的に中央位置に戻ります。

[SW1]、[SW2] スイッチ、あるいは M50 に接続したフット・スイッチを使用して、現在位置をロックし、ジョイスティックを中央位置に戻した後も効果を持続させることができます。
（☞ 参照：p.20「ロック機能」）

[SW1]、[SW2] スイッチ

[SW1]、[SW2] スイッチは、AMS（Alternate Modulation）を設定してプログラム・パラメーターをコントロールしたり、または Dmod（Dynamic Modulation）を使用してエフェクト・パラメーターをコントロールします。

その他、鍵盤のオクターブ単位でのトランスポーズ、ポルタメント機能オン／オフの切り替え、またはジョイスティックの効果などを持続させるロック機能として使用します。

各スイッチの動作は、スイッチを押すたびにオン／オフが切り替わる Toggle モードと、スイッチを押している間だけオン／オフが切り替わる Momentary モードのいずれかに設定することができます。

Program モードでは、[SW1]、「SW2」スイッチの設定状態は Prog P0: Play– Main ページで確認できます。（☞ 参照：p.29「プログラムのコントローラー情報」）

プログラム、コンビネーションのライト時に [SW1]、[SW2] スイッチのオン／オフの状態が保存されます。

（☞ 参照：PG p.18「[SW1], [SW2] の機能を設定する」）

ロック機能

ジョイスティックのロック

1. プログラム A033: Mild Suitcase E.Piano を選び、鍵盤を弾いてください。

   プログラムを選ぶには、Program モードで PROG BANK [A] スイッチ→テン・キー[3] → [3] → [ENTER] スイッチの順に押します。

2. ジョイスティックを＋ Y 方向へ傾けます。

   ビブラート効果が深くなります。

3. ジョイスティックを＋ Y 方向へ傾けたまま、[SW2] スイッチを押します。([SW2] スイッチの LED 点灯）

   この時点の音色が保持されます。（ロック機能）

4. ジョイスティックを離し、鍵盤を弾きます。

   [SW2] スイッチを押したときの音色のままとなります。ジョイスティックを奥方向へ操作しても音色は変化しません。

5. 再度 [SW2] スイッチを押すと、ロックは解除されます。

キーボード（鍵盤）

ベロシティ（Velocity）

ベロシティは、鍵盤を打鍵する強さで効果をかけます。通常は、音量や EG の速さや感度をコントロールします。アタック時の音のキャラクター等を変化させます。

ノート・ナンバー（Note Number）

ノート・ナンバー（鍵盤の位置）によってサウンドに効果をかけます。

鍵盤の高音部を演奏すると、ノート・ナンバーでサウンドが明るくなるようにしたりします。

通常は、音量、音色（カットオフ周波数）、LFO の感度、EG の速さなどをコントロールするために使用します。

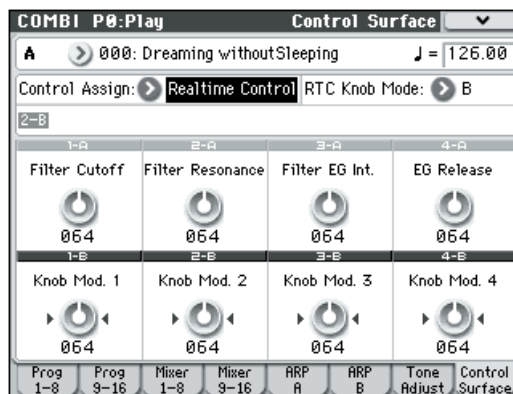
コントロール・サーフェス・ノブ

コントロール・サーフェスは、4 つのノブ、コントロールする機能を選択するコントロール・アサイン [REALTIME CONTROLS]、[EXTERNAL]、[ARP] の 3 つのスイッチ、各機能をリセットする [RESET CONTROLS] スイッチから構成されます。

- サウンドにモジュレーションをかけるなどのエディットをします。
- アルペジエーターをコントロールします。
- 外部 MIDI 機器をコントロールします。

1. [REALTIME]、[EXTERNAL]、[ARP] スイッチのいずれかを押してコントロールする機能を選びます。

   または、Prog P0: Play– Control Surface ページの "Control Assign" パラメーターで選ぶことができます。ディスプレイ下段の Control Surface タブを押して、ページを表示します。

   フロント・パネルのスイッチとパラメーターの設定は連動していますので、どちらかの変更は、もう片方にも反映されます。

   Program モードでは、次の 3 つの機能より選択できます。

   Realtime Control: ノブでサウンドやエフェクトを変化させます。（☞ 参照：PG p.19「Realtime Control B モード時のノブ [1] 〜 [4] の 機能を設定する」）

   External: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI– External Mode 1/2 ページで設定します。

   ARP: ノブでアルペジエーターをコントロールします。

   各機能でのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

2. ノブ [1] 〜 [4] を操作してコントロールします。

ノブの最小値と最大値周辺では、ノブを動かしたときに、値とノブの位置に若干のズレが生じます。

各モードでのコントロール・サーフェスの動作に関する詳細は、以下を参照してください。

Program モード：（☞ 参照：PG p.11「0–8: Control Surface」）

Combination モード：（☞ 参照：PG p.87「0–8: Control Surface」）

Sequencer モード：（☞ 参照：PG p.143「0–2–8: Control Surface」）

コントローラーの設定をリセットする

コントロール・サーフェスのコントローラーをリセットしたり保存した値に切り替えます。

コントロールを個別にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、コントロール・サーフェスのリセットしたいノブを操作します。

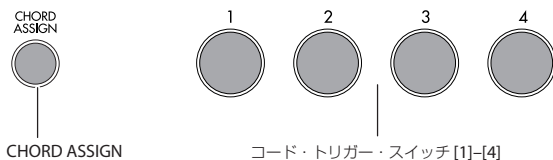
1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、リセットするノブ [1] ～ [4] を操作します。
2. リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。

Note: [REALTIME CONTROL] をリセットすると、各ノブはセンター（064）になります。

コントロール・サーフェスのコントロール・アサイン単位のノブ全体を一度にリセットする場合は、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押します。）

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、ディスプレイに表示されている（LED 点灯）[REALTIME CONTROL] ～ [ARP] スイッチを押します。

プログラムやコンビネーションはライトされている値にリセットされます。シーケンサーのソングは、モードに入ったとき、ソング選択したとき、または "Copy From Combi" 等の実行直後の状態にリセットされます。

コード・トリガー・スイッチ

ディスプレイの左側には 4 個のコード・トリガー・スイッチがあります。

単音やコード（最大 8 ノートまで）をトリガーします。
コード演奏、またはアルペジエーターでの演奏に効果的です。各ノートとそのベロシティを設定します。

コード・トリガー・スイッチを演奏する

1. コード・トリガー・スイッチを押します。

   スイッチごとに設定されているノート・ナンバーおよびベロシティ値でノートを出力します。

   CHORD ASSIGN でノートを設定したときも、常に、記憶したノート・ナンバーで出力します。

ノートやコードをコード・トリガー・スイッチへ割り当てる

単音（1 つのノート）やコード（最大 8 ノート）をコード・トリガー・スイッチに割り当てる方法は、次の3とおりがあります。

先にノートを選択する方法

1. 1 つのノート、あるいはコード（最大 8 ノート）を鍵盤で押して、離します。
2. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
3. ノートを割り当てるコード・トリガー・スイッチを押します。

   ノートはそのコード・トリガー・スイッチに割り当てられました。

先に [CHORD ASSIGN] スイッチを押す方法

すべてのノートを同時に押さえることができないような、広範囲におよぶコードを割り当てるときに便利な方法です。

1. [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。
2. 1 つのノート、あるいはコード（最大 8 ノート）を鍵盤で押して、離します。

   一度に押さえられないときは、1 つ以上のノートを押さえたまま、加えるノートを順番に押すことによって追加することができます。
3. ノートを割り当てるコード・トリガー・スイッチを押します。

   ノートはそのスイッチに割り当てられました。

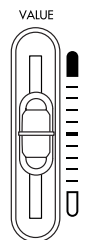
ディスプレイでノートやベロシティをエディットする方法

設定したノートとベロシティをディスプレイ上でエディットできます。この方法で新しいノートを加えることもできます。（☞ 参照：PG p.20「1–8: Chord Trigger Setup」）

コード・トリガー・スイッチのコピー／マージ

鍵盤を押してノートを入力しスイッチに設定するように、スイッチを押すことによって、スイッチに割り当てられているノートを他のスイッチにコピーすることができます。2 つ以上のスイッチの設定も一緒にすることができます（最大 8 ノートまで)。（☞ 参照：PG p.20「コード・トリガー・スイッチのコピー／マージ」）

[VALUE] スライダー

Prog P0: Play ページでプログラム・ナンバーを選んでいるとき、または Combi P0: Play ページでコンビネーション・ナンバーを選んでいるときに、プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ

以下をはじめとする M50 全体のテンポを調整します。

- アルペジエーター
- ドラムトラック
- Sequencer モードのソング
- テンポ・シンク LFO
- テンポ・シンク・（BPM）ディレイ・エフェクト

[TEMPO] ノブ

四分音符のタイミングで LED が点滅します。

Note: Global P1: MIDI– MIDI Basic ページの "MIDI Clock" が External MIDI、External USB のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチは機能しません。

[TAP TEMPO] スイッチ

アルペジエーター、ドラムトラック機能、ソングのテンポを [TAP TEMPO] スイッチによってコントロールすることができます。

[TAP TEMPO] スイッチを指で軽く叩いてテンポを設定します。テンポは 2 回叩くと設定されますが、精度を高める場合には何度か叩いてください。その中の最後の 16 回の平均がテンポに設定されます。

再生中に目的のテンポで [TAP TEMPO] スイッチを数回軽く押すと、テンポがリアルタイムに追従し、変化します。演奏テンポをリアルタイムに他の速さと合わせるときに便利です。

⚠ タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO] ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。
例えば、Sequencer モードで "Tempo Mode" を Auto に設定しているソングの再生中にはコントロールできません。（☞ 参照：PG p.130）

Note: タップ・テンポ・コントロール機能は、[TAP TEMPO] スイッチだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。（☞ 参照：p.84、PG ☞p.229、p.388）

ダンパー・ペダル

ダンパー・ペダルは、サスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのペダルと同じ働きをします。ペダルを踏み込んでいる間は鍵盤から手を離しても、音は持続し続けます。

Combination、Sequencer モードでは、あるサウンドにはダンパーをかけ、他のサウンドにはダンパーをかけないという設定も可能です。

フット・スイッチ

アサイナブル・フット・スイッチ

別売の PS-1 などのフット・スイッチをリア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続して、割り当てた機能のオン／オフを切り替えます。

次のことなどが行えます。

- サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ポルタメントのオン／オフ
- プログラムの選択
- シーケンサーのスタート／ストップ、パンチ・イン／パンチ・アウト
- タップ・テンポ
- アルペジエーターのオン／オフ
- ドラムトラックのオン／オフ
- M50 の各コントロール（VALUE スライダー、コード・トリガー・スイッチ、リアルタイム・コントロール・ノブ、ジョイスティック、SW1/SW2 など）

アサイナブル・フット・ペダル

別売の EXP-2（フット・コントローラー）、XVP-10（エクスプレッション／ボリューム・ペダル）などをリア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続して、割り当てた機能をコントロールします。

次のことなどが行えます。

- マスター・ボリューム
- チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- サウンドのモジュレーション
- エフェクト・センド・レベル
- M50 の各コントロール（VALUE スライダー、コード・トリガー・スイッチ、リアルタイム・コントロール・ノブ、ジョイスティック、SW1/SW2 など）

セットアップ

電源のオン／オフ

AC アダプターの接続

M50 と AC アダプターを接続します。接続方法は、クイック・スタートの " セットアップ "（☞p.1）をご覧ください。

電源は必ず AC100V を使用してください。

AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

電源オン

1. M50 の [VOLUME] スライダーを下げます。

   パワード・モニターやステレオ・アンプ等を接続しているときは、それらの機器のボリュームを最小にしてください。

2. M50 リア・パネルの電源スイッチを押して、電源をオンにします。

   ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。(図は工場出荷時の表示です。Version 表示は予告なく変更される場合があります。)

3. M50 から音声を送るパワード・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオンにします。

4. M50 の [VOLUME] スライダーを適当の位置まで上げ、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調節します。

Note: 電源オンにしたときの状態は、"Power On Mode" の設定により異なります。（☞p.83）

電源オフ

エディット後は、必要に応じてライト（保存）してください。プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションについても同様です。

また、Sequencer モードや Global モードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

1. M50 の [VOLUME] スライダーを下げます。

   また、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを 0 にします。

2. パワード・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオフにします。

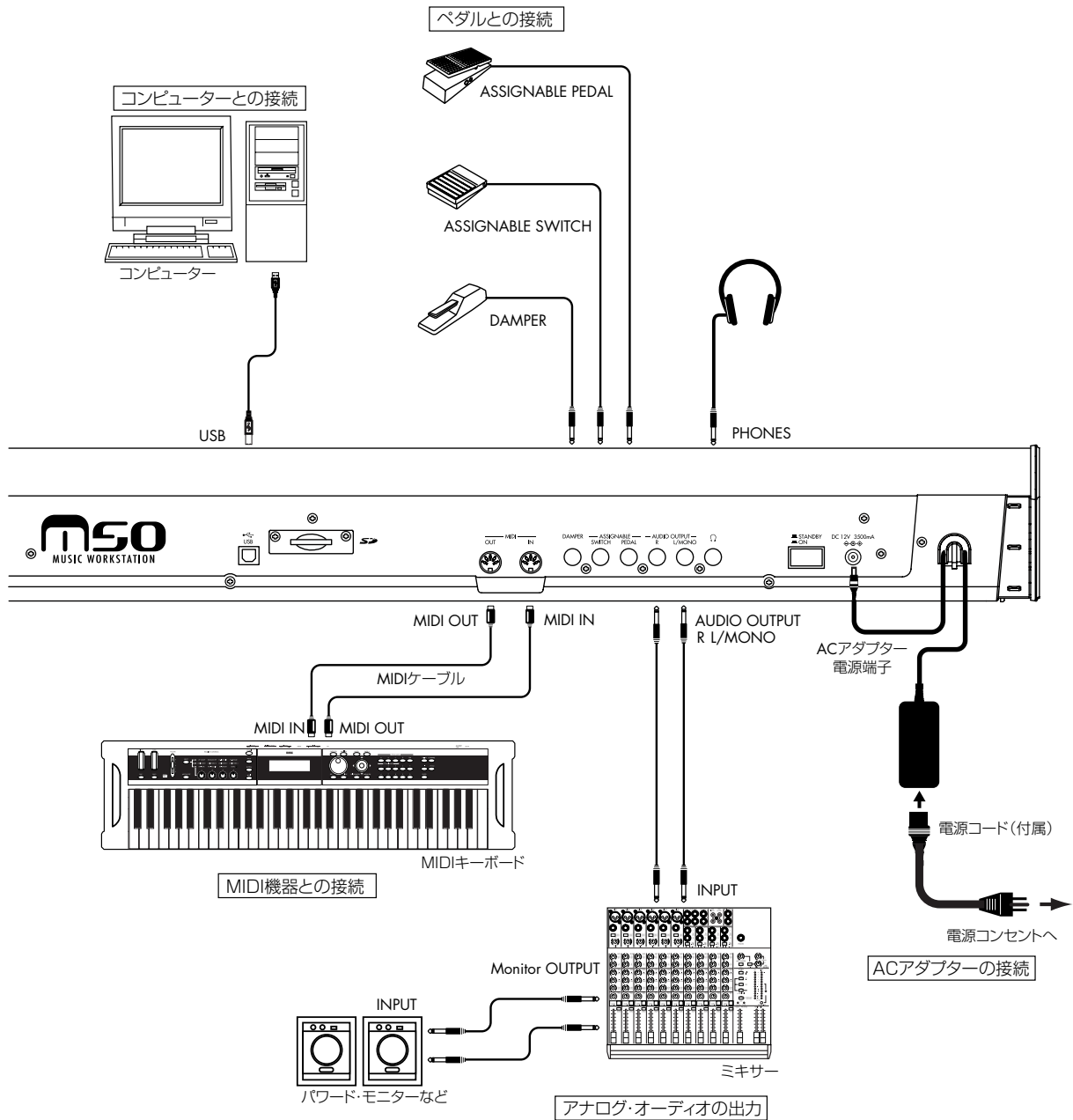
3. M50 の電源スイッチを押して、電源をオフにします。

内部メモリーへデータが書き込まれている間は、ディスプレイに "Now writing into internal memory" と表示されます。このときは絶対に電源をオフにしないでください。

処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにすると M50 は内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ（初期化）します。これは故障ではありません。このとき、ディスプレイに以下のメッセージが表示されますので、[OK] ボタンを押します。

The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized.

接　続

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

オーディオ機器の接続

アンプやミキサーなどに接続して、M50のサウンドを出力します。

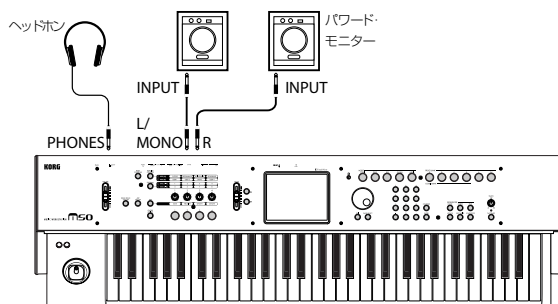
オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので音量を上げすぎないよう注意してください。

AUDIO OUTPUT L/MONO、R の接続

電源オン後、プログラムやコンビネーションをエディットするときや、ソングを Sequencer モードでプレイバックする場合、"Bus Select" を L/R に設定すると、この端子から出力することができます。

1. AUDIO OUTPUT L/MONO、R 端子と、パワード・モニターやミキサーなどの INPUT 端子を接続します。

   L/MONO、R はメイン出力です。ステレオで出力するときは、L/MONO 端子と R 端子へ接続し、モノラルで出力するときは、L/MONO 端子へ接続します。

   オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE IN または AUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください（必要に応じてプラグ変換アダプター・ケーブルなどをご用意ください）。

ヘッドホン

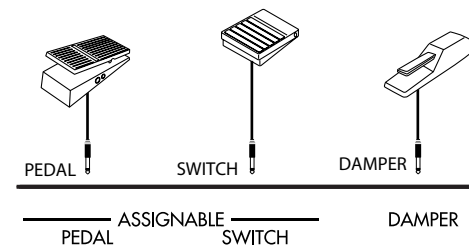
1. ヘッドホンを使用するときは、M50 のヘッドホン端子に接続します。
2. ヘッドホンの音量は [VOLUME] スライダーで調節します。M50 のヘッドホン端子は、AUDIO OUTPUT L/MONO、R の出力と同じ信号を出力します。

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することによってコントロールできる機能や効果が広がります。

ダンパー・ペダルは、演奏時にダンパー効果をかけることができます。

フット・スイッチは、ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン／オフ、アルペジエーターのオン／オフ、プログラムやコンビネーションの切り替え、タップ・テンポ等をコントロールできます。

フット・ペダルは、音量やモジュレーション等をコントロールできます。

ダンパー・ペダルの接続

DAMPER 端子は、別売の DS-1H ダンパー・ペダルを接続することによって、ハーフ・ダンパー効果が得られます。

1. DAMPER 端子に別売の DS-1H ダンパー・ペダルを接続します。

   DS-1H を接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。
2. 電源オン後、ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、スイッチの極性とハーフ・ダンパーの調整をしてください。（☞PG p.229、p.254）

フット・スイッチの接続

ASSIGNABLE SWITCH 端子は、別売の PS-1 ペダル・スイッチ等のオン／オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ・テンポの設定等ができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Global モードで機能を設定します。

1. ASSIGNABLE SWITCH 端子に、別売の PS-1 などのフット・スイッチを接続します。
2. 電源オン後、フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性を "Foot Switch Assign"、"Foot Switch Polarity"（Global P2: Controllers– Foot Controllers ページ）で設定します。（☞p.84、PG ☞p.229、p.388）

セットアップ

フット・ペダルの接続

ASSIGNABLE PEDAL 端子は、別売の EXP-2 フット・コントローラー、XVP-10 エクスプレッション／ボリューム・ペダルを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調節することができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Global モードで機能を設定します。

1. ASSIGNABLE PEDAL 端子に、別売の XVP-10 または EXP-2 を接続します。
2. 電源オン後､フット･ペダルでコントロールする機能を“Foot Pedal Assign”（Global P2: Controllers– Foot Controllers ページ）で設定します。（☞p.84、PG ☞p.229、p.389）

コンピューターとの接続

M50 は、標準で USB 端子を装備しています。コンピューターに接続することによって､DAW ソフトウェアなどでコントローラーおよび MIDI 音源として使用することができます。

また、専用エディターを使用すると、コンピューター上でプラグイン･ソフトウェアのように M50 をエディットすることができます。

詳しくは「M50 インストール・ガイド」（PDF）エディター取扱説明書をご覧ください。

MIDI 機器との接続

M50 の MIDI 端子は、M50 と外部 MIDI 機器を接続することによって、外部 MIDI 機器と M50 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。

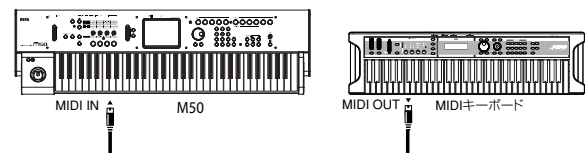
MIDI とは？

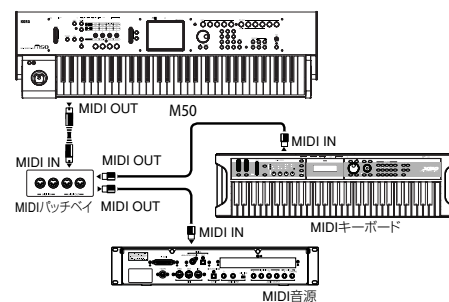
MIDI とは Musical Instrument Digital Interface の略で､電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI 機器同士を MIDI ケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

M50 から外部 MIDI 音源をコントロールする場合

M50 の鍵盤やコード・トリガー・スイッチなどのコントローラー、シーケンサー、アルペジエーターなどで、外部 MIDI 音源を鳴らしたりコントロールするときは､M50 の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 音源の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。

外部 MIDI 機器から M50 の音源をコントロールする場合

他の MIDI キーボードやシーケンサーなどで、M50 の音源を鳴らしたりコントロールするときは､外部MIDI 機器のMIDI OUT 端子と M50 の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。

M50 から複数の外部 MIDI 音源をコントロール

MIDI パッチベイを使用して複数の MIDI 機器を同時にコントロールできます。

プログラムの演奏とエディット

M50 のプログラムについて

プログラムは M50 の基本となるサウンドで、Program モードで演奏します。

また、プログラムは Program モード以外でも使用します。Combination モードではプログラムを複数重ねて複雑な音色を作ったり、Sequencer モードでは複数のプログラムを内蔵シーケンサーや外部コンピューターの 16 チャンネル MIDI シーケンサー・トラックで使用することができます。

ここでは Program モードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、プログラムの基本的な使用方法について説明します。

プログラムの演奏

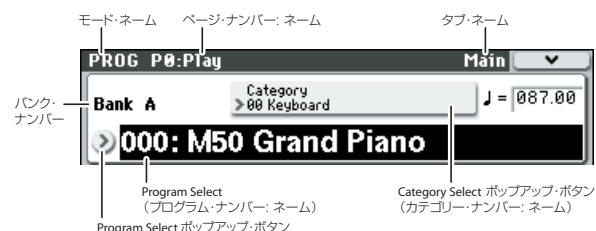
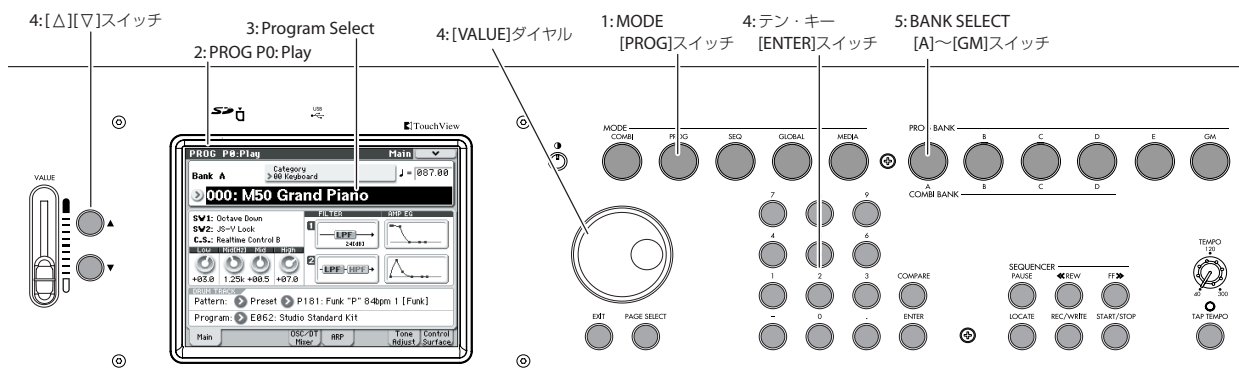
プログラムの選択

プログラムの選択方法は次のとおりです。

- "Program Select"とVALUE コントローラー等による選択:
- Bank/Program Select メニューでの選択：
- Category/Program Select メニューでの選択：
- 接続したフット・スイッチによる選択：PG p.229
- MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：PG p.220、p.222、p.395

詳しくは以降をご覧ください。

"Program Select" と VALUE コントローラー等による選択

1. MODE [PROG] スイッチを押します。(LED 点灯)
   (スイッチについては下図を参照してください。)
   Program モードに入ります。
2. Prog P0: Play– Main ページを表示します。
   ディスプレイの上段で確認できます。

   異なるページが表示されている場合は、[EXIT] スイッチを数回押すと、Prog P0: Play– Main ページへ移動します。
3. "Program Select" が選ばれていることを確認します。
   選ばれていない場合は、ディスプレイの "Program Select" を押して、表示を反転させます。
4. [VALUE] ダイヤル等を操作して、演奏するプログラムを選びます。
   次のいずれかの方法で選択できます。
   • [△][▽] スイッチを押します。
   • [VALUE] ダイヤルを回します。

- テン・キー[0]～[9]でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER]スイッチで確定します。

5. PROG BANK [A]～[GM]スイッチを押して、バンクを切り替えます。

   バンクを切り替えると、そのスイッチが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

   例えば、バンクBを選ぶ場合、PROG BANK [B]スイッチを押します。[B]スイッチが点灯し、ディスプレイ左上にBank Bが表示されます。

- [GM]スイッチは、押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。

  GM → g(1) → g(2) → g(3) → g(4) → g(5) → g(6) → g(7) → g(8) → g(9) → g(d) → GM → g(1) →・・・

音の確認

選択したプログラムは鍵盤を弾いて確認してください。また、コード・トリガー・スイッチを押して確認することもできます。

プログラム・バンクの概要

工場出荷時のM50には、608のプリロード·プログラムとGM2に準拠した256プログラムと9ドラムス・プログラムが収録されています。その他、自分で作ったサウンドを追加収録するために、32のプログラムを保存することができます。

プログラムは次表のように6のバンクに分けて収録しています。

プログラム・バンク

Bank	Prog No.	説　明	
A...E	000...127 E:000...095	プリロード・プログラム	工場出荷時に収められているこれらのプログラムは、さまざまなマルチサンプル、エフェクト、アルペジエーターなどを使用しています。
E	096...127	イニシャル・プログラム	初期化プログラム。ユーザー用
GM	001...128	GM2キャピタル・プログラム	GM2の音色配列に準拠した256プログラム、9ドラムス・プログラムです。このバンクのプログラムは読み出し専用です。 バンクGMは128プログラム、バンクg(1)～g(9)では128プログラム、g(d)では9プログラムです。これらのバンクには、ライト（保存）することはできません。
g(1)...g(9)	001...128	GM2バリエーション・プログラム	
g(d)	001...128	GM2ドラムス・プログラム	

Bank/Program Select メニューでの選択

バンクごとのプログラム・メニューから、プログラムを選びます。

1. Program Select ポップアップ・ボタンを押します。

   Bank/Program Select メニューが表示されます。

   Bank/Program Select メニュー：

   図では、Bank Aが選ばれています。メニューはそのバンクに含まれるプログラムです。

2. ディスプレイの左にあるタブを押してバンクを選びます。

3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。

   選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。

   または[△][▽]スイッチでも切り替わります。

   鍵盤を弾いたり、コード・トリガー・スイッチを押して、選んだプログラムの音を確認することができます。

4. Bank GMを選択したときは、Variationボタンが表示されます。

   このVariationボタンを繰り返し押すと、フロント・パネルの[GM]スイッチを押したときと同じようにバンクが切り替わります。

5. 選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してメニューを閉じます。

   Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

Category/Program Select メニューでの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時は、プログラムは16のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

1. Category Select ポップアップ・ボタンを押します。

Category/Program Select メニューが表示されます。

Category/Program Select メニュー：

図では、Keyboard カテゴリーが選ばれています。メニューは、そのカテゴリーに含まれるプログラムです。

2. 別のカテゴリーを選ぶときは、ディスプレイ左右にあるタブを押します。

右上に選択したカテゴリーがフル・ネームで表示されます。

3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。

選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。

または [△][▽] スイッチでも切り替わります。

鍵盤を弾いたり、コード・トリガー・スイッチを押して、選んだプログラムの音を確認することができます。

4. サブ・カテゴリーから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、Sub Category/Prog Select メニューを表示します。

左タブを押して、サブ・カテゴリーを選びます。

Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリーはタブを選べません。

上記手順3を参照して、プログラムを選んでください。

選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリーに戻ります。

5. 選択したプログラムでよい場合は、OK　ボタンを押してメニューを閉じます。

Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

コントローラーを使った演奏

ジョイスティック、コントロール・サーフェスを使用した演奏方法についてはp.19「コントローラーの使用方法」をご覧ください。

プログラムのコントローラー情報

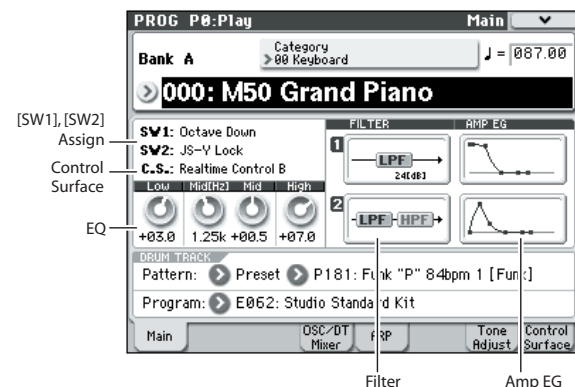
Prog P0: Play– Main ページでは、以下の情報を確認することができます。

SW1, SW2：[SW1][SW2] スイッチでコントロールする機能です。

C.S.：現在選択されているコントロール・アサインを表示します。コントロール・サーフェスによるコントロールはどのページでも有効です。

FILER 1, 2：フィルター1、2 のフィルター・タイプ設定を表示します。

AMP EG 1, 2：アンプ1、2 の EG 設定を表示します。

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High)：3 バンド EQ 設定を表示します。VALUE コントローラーで値を設定することはできます。

アルペジエーターや、ドラムトラック機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを演奏する機能です。また、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのノブを操作することによって、音の長さや強さなどを変化させることができます。

アルペジエーターについては、p.73 を参照してください。

また、ドラムトラック機能は、M50 の高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らします。ドラム・パターンに合わせて、プログラムを演奏するものです。

もちろん、アルペジエーターとドラムトラック・パターンを同期させて、一緒に使用することもできます。

ドラムトラック機能については、p.79 を参照してください。

プログラムの簡易エディット

スライダー、ノブを使用した簡易エディット

M50に収録されているすべてのプログラムはエディットすることができます。プリロード・プログラムを元にエディットして作ることも、初期化されたプログラムから作ることもできます。

初期化されたプログラムから自分の望むサウンドを作り上げるのはなかなか大変な作業です。まずは自分のイメージに近いプリロード・プログラムを元に、自分の望むサウンドに変えていくとよいでしょう。

M50 は、Prog P0: Play ページだけでも、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのノブを使って、効果的なエディットができます。例えば、ノブを操作して、カットオフ、レゾナンス、リリース・タイム等を変化させたりすることができます。

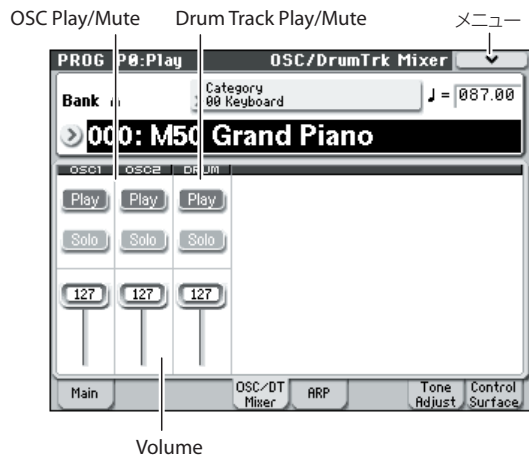
EQ を調整する

Prog P0: Play– Main ページでMID スイープの3バンドEQを調整することができます。EQ は、オシレーター1 とオシレーター2 の両方に影響します。

1. Prog P0: Play– Main ページを選びます。
2. 変更するEQ をディスプレイ上で選択します。
3. [VALUE]スライダーなどのVALUEコントローラーで値を変更します。

オシレーター 1, 2、ドラムトラックの音量、ミュート、ソロを設定する

Prog P0: Play–OSC/DrumTrk Mixer ページで、オシレーターとドラムトラックの音量、ミュート、ソロを設定します。

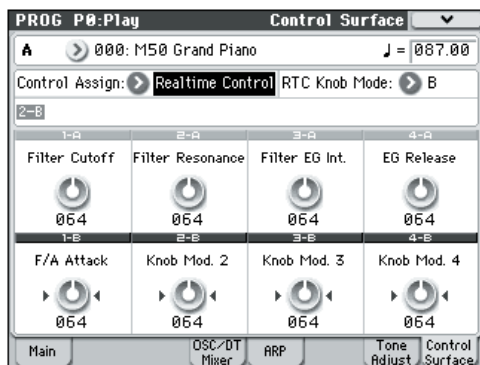
1. Prog P0: Play–OSC/DrumTrk Mixer ページを選びます。

2. ディスプレイ上のスライダーを選択して、オシレーター1、2、およびドラムトラックの音量を[VALUE] スライダー等で調整します。

   Note: シングル・オシレーターのプログラムでは、オシレーター2 はコントロールできません。
3. ディスプレイ上の[Play/Mute] ボタンを押すと、それぞれオシレーター1、2、およびドラムトラックのPlay/Mute が切り替わります。
4. ディスプレイ上の[Play/Mute] ボタンを押すと、それぞれオシレーター1、2、およびドラムトラックの Solo On/Off が切り替わります。

   メニューで“Exclusive Solo” を選択するたびに、ソロ機能の動作が切り替わります。(☞PG p.75)

コントロール・サーフェスのノブでサウンドやエフェクトをエディットする

コントロール・サーフェスのノブで、サウンドやエフェクトをリアルタイムにコントロールします。

1. コントロール・サーフェス [REALTIME CONTROL] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. 必要に応じて、Prog P0: Play– Control Surface ページを表示します。

3. リアルタイム・コントロールには、A と B の 2 つのモードがあり、[REALTIME CONTROL] スイッチを押すたびに切り替わります。それぞれでノブ [1] 〜 [4] を使用して、パラメーターをコントロールすることができます。

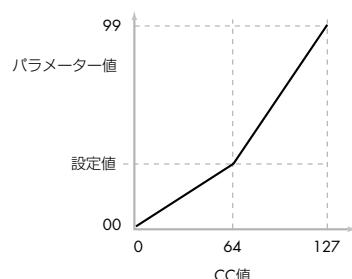
A モードのノブ [1] 〜 [4] には、MIDI コントロール・チェンジに対応した専用の機能が設定されています。

B モードのノブ [1] 〜 [4] には、さまざまな機能を割り当てることができます。そして、その多くは対応する MIDI コントロール・チェンジがあります。

ノブを動かすと、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。また、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを受信すると、ノブの値がコントロール・チェンジに対応する値に変わります。

通常、ノブはプログラムの内部設定により変化量が変わります。ノブが中央の位置にあるときは、プログラムの設定通りです。設定を最大値にするには、ノブを右に回しきります。最小値にするには、ノブを左に回しきります。

ノブ・スケーリング

例：

1. プログラム A064: Smooth Operators を選びます。

これはエレクトリック・ピアノのサウンドです。少し音色を変えてみましょう。

2. コントロール・サーフェス [REALTIME CONTROL] スイッチを押して A モードを選びます。（LED 点灯）

3. 演奏しながら、ノブ [1]（フィルター・フリケンシー）をゆっくりと 3/4 くらいまで右へ回します。

ピアノの音色がシンセ・スイープのような音になります。

4. 次に、ノブ [2]（フィルター・レゾナンス）も 3/4 くらいまで上げます。

5. ノブ [2] をその位置のままにして、ノブ [1] を左右に回してみてください。

レゾナンスを上げると、ワウ・ペダルを通して演奏しているような音になります。

リセット

もしもこの音が作りたかった音とは違うときは、ノブを保存されている値に戻してください。ノブを中央の位置に戻し、さらに微調整して正確に中央に設定することもできますが、もっと簡単な方法があります。

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押します。

2. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、始めにノブ [1] を、次にノブ [2] を動かします。

ノブを動かすと、値が保存されている値（中央位置）にリセットされます。

3. [RESET CONTROLS] スイッチを離します。

これで元のエレクトリック・ピアノのサウンドに戻りました。

下表はコントロール・サーフェス Realtime Control ノブの標準的な割り当てを示します。

ノブ	MIDI コントロール・チェンジ	通常のコントロール
A–1	74	フィルター・カットオフ周波数
A–2	71	フィルター・レゾナンス
A–3	79	フィルター EG インテンシティ
A–4	72	EG リリース・タイム
B–1, 2	プログラムごとに任意	
B–3	通常、コーラス・デプス−プログラムごとに任意。	
B–4	通常、リバーブ・デプス−プログラムごとに任意。	

ノブを動かしてエディットした内容を保存する

コントロール・サーフェスRealtime Control ノブは、演奏中にサウンドを変化させるのに最適です。必要に応じて、メニュー・コマンド “Write Program” を実行し、エディットしたサウンドを保存します。（☞ 参照：p.32「エディットしたプログラムを保存する」）

ただし、Realtime Control B モード 1 〜 4 ノブについては、CC#70 〜 79 をアサインしているときにのみ、エディットした内容を保存することができます。

内部的には、1 つのノブはいくつかのパラメーターを変化させます。プログラムを保存すると、ノブ自体を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。

プログラムの書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が “ 新しい” 保存された値となるので、ノブの値が中央位置に戻ります。

コントロール・サーフェス Realtime Control B モード時のノブ [1] 〜 [4] の機能を設定する

コントロール・サーフェス Realtime Control B モード選択時のノブ [1] 〜 [4] の機能を設定します。（PG p.19）

トーン・アジャストでエディットする

トーン・アジャスト機能は、プログラムのパラメーターをエディットすることができます。ディスプレイ上の各コントローラーには、エディットに効果的なプログラム・パラメーターが割り当てられています。

1. P0: Play– Tone Adjust ページを表示します。
   このページはトーン・アジャストの情報を表示および反映します。パラメーターの割り当てや正確な値が確認でき、サウンドを調整するときに便利です。
2. ディスプレイ上のスライダー [1] 〜 [8]、スイッチ [1] 〜 [8] を選択し、[VALUE] スライダー等で操作して、サウンドを変化させます。

Note: ディスプレイ上の各コントローラーに主要なプログラム・パラメーターを割り当てられていることができます。(☞ 参照：PG p.6「0–7: Tone Adjust」)

例：

1. プログラム A064: Smooth Operators を選びます。
2. P0: Play– Tone Adjust ページを表示します。
3. ディスプレイ上のスライダー [5]、[6]、[8] の割り当てを確認してください。
   スライダー[5] には "F/A EG Attack Time"（フィルター／アンプ EG アタック・タイム)、スライダー[6] には "F/A EG Decay Time"（フィルター／アンプ EG ディケイ・タイム)、そしてスライダー[8] には "F/A EG Release Time"（フィルター／アンプ EG リリース・タイム）が割り当てられています。
4. 3 つのスライダーをそれぞれ上方向に 4/5 の位置まで上げます。
   ディスプレイには +60 から +70 の値が表示されると思います。このときフィルター EG やアンプ EG のアタック、ディケイ、およびリリースを、より長い値にエディットしたことになります。
5. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
   サウンドがエレピの音色からソフトなパッド・サウンドに変わりました。ここで音色を豊かにするために、ピッチ・モジュレーションを少しかけてみましょう。
6. ディスプレイ上のスライダー [2] の割り当てを確認してください。
   スライダー[2] は "[OSC1] Filter LFO1 Int A"（OSC1 のフィルター LFO1 インテンシティ）が割り当てられています。これは LFO1 によるフィルター・モジュレーションの量を変化させます。
7. スライダー[2] を、ディスプレイの表示が –6 程度になるように、少し下げます。
8. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
   サウンドにピッチ・モジュレーションによる揺らぎが加わりました。もう少し明瞭さを加えてみましょう。
9. ディスプレイ上のスイッチ [6] と [7] の割り当てを確認してください。
   それぞれ "Filter Cutoff" と "Filter Resonance" に設定されています。スイッチ・ボタンはオン／オフだけですが、オンを特定の値に設定することができます。スイッチ・ボタンのボックスの値は、それぞれ +10 と +40 になっています。
10. 2 つのスイッチ・ボタンを押します。
    サウンドはフィルターの使用でさらに面白い音色になりました。音が明るくなったので、エレピ音の特徴を少し取り戻しました。

Note: パラメーターによっては、コントロールを動かしたとき、サウンドにノイズが混じることがありますので注意してください。

パラメーターの割り当てを変更する

プリロード・プログラムには、ディスプレイ上のスライダーとスイッチにトーン・アジャスト・パラメーターを 初期設定として割り当ててあります。この割り当ては、以下の手順で変更することができます。

1. P0: Play– Tone Adjust ページを表示します。
2. 割り当てられたパラメーターの左隣にあるポップアップ・ボタンを押します。
   パラメーターのメニューが表示されます。メニューには、選択肢についてのさまざまな区分が確認できます。
   オシレーター1 またはオシレーター2 のみにかかるパラメーターは、名前の先頭に[OSC1] と [OSC2] がそれぞれ付きます。
   両オシレーターにかかるパラメーターには、名前の先頭に [OSC1&2] が付きます。
   リストのはじめに表示される、その他のパラメーターのグループは「コモン」パラメーターで、ほとんどのプログラムに使用できます。
   各パラメーターはトーン･アジャストのコントロールの 1 つに割り当てられます。もしパラメーターがすでに割り当てられている場合は、グレー表示になります。
3. メニューからパラメーターを選択します。
   パラメーターがコントローラーに割り当てられます。変更しないでリストを閉じるときには、ポップアップ・ウィンドウ以外のディスプレイの部分を押すか、または [EXIT] スイッチを押します。

エディットした設定を戻す

コンペア

コンペア機能は、エディットしているプログラムのサウンドと、エディット前の（保存されている）サウンドを比較するときに使用します。(☞ 参照：p.18「コンペア機能」)

個々のコントロールをリセットする

[RESET CONTROLS] スイッチは、個々のノブを保存されている設定や初期値に戻します。

(☞ 参照：p.20「コントローラーの設定をリセットする」)

エディットしたプログラムを保存する

プログラムをエディットしたら必要に応じて保存してください。エディット後に、プログラムを選び直したり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。(☞ 参照：p.88「プログラム、コンビネーションのライト」)

また、SD カード（市販）に、プログラムをPCG ファイルで保存（セーブ）して管理をすることができます。(☞ 参照：p.91「メディアのセーブ（Media– Save）」)

プログラムを詳細にエディットする

プリロード・プログラムをエディットする、あるいは初期化されたプログラムをエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。プログラムは、バンク A ～ E に保存できます。
（☞参照：p.32「エディットしたプログラムを保存する」）

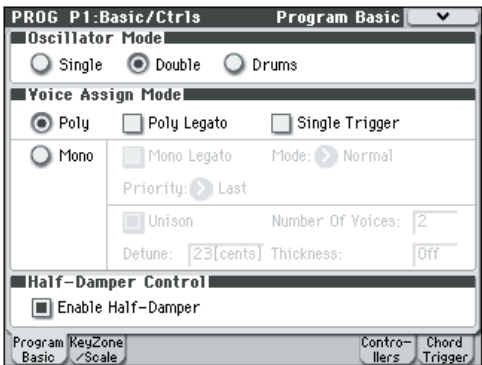
エディット・ページの概要

Prog P0: Play ページは、プログラムを選択して演奏します。また、コントロール・サーフェスのノブやトーン・アジャスト機能を使用してクイック·エディットをしたり、アルペジエーターやドラムトラック機能の設定を調整したりします。他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」（☞p.16 ）を参照してください。

オシレーターの基本設定

プログラム・タイプ（シングル、ダブル、ドラムキット）の設定

プログラムのタイプ（オシレーターを 1 つ、2 つまたはドラムキットを使う）を設定します。Prog P1: Basic/Ctrls– Program Basic “Oscillator Mode” で設定します。

Single（シングル・プログラム）は 1 オシレーターを、Double（ダブル・プログラム）は2 オシレーターを使用します。各オシレーターはクロスフェード・ベロシティ・スイッチで切り替わるマルチサンプルです。デュアル・フィルター、EG、LFO などで音作りをします。

Drums（ドラムス・プログラム）はシングル・プログラムに似ていますが、マルチサンプルの代わりにドラムキット（Global モードで作成）を使用します。

同時発音数

同時発音数は、和音などの同時に鳴らすことができるノート数です。プログラム・タイプによって発音数が異なります。

プログラム・タイプ	同時発音数
シングル	80
ダブル	40
ドラムス	80

Note:

- ダブル・プログラムはシングル・プログラムの2 倍のボイスを使用します。
- ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの 2 倍のボイスを使用します。
- ベロシティ・スイッチのクロスフェード発音時は、マルチサンプルで通常の 2 倍のボイスを使用します。

ポリフォニック／モノフォニックでの発音

ポリフォニック（Poly）、モノフォニック（Mono）で発音するかを Prog P1: Basic/Ctrls– Program Basic “Voice Assign Mode” で設定します。

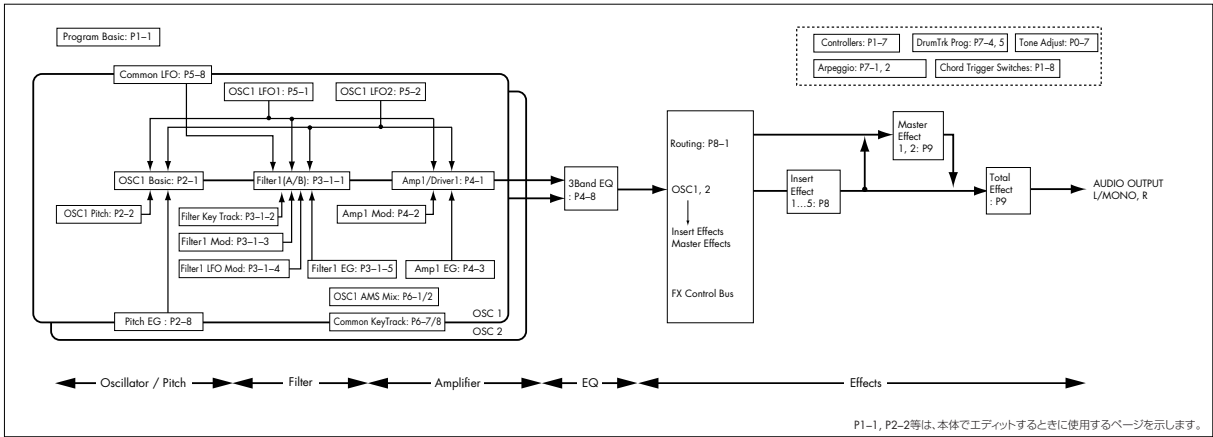
Poly にすると和音が弾けます。Mono にすると複数の鍵盤を同時に押さえても 1 音のみが発音します。通常、Poly にしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Mono にすると効果的です。

Poly、Mono を切り替えて演奏し、その効果を確認してください。

マルチサンプルを配置する

マルチサンプルとは？

シングルおよびダブル・プログラムでは、オシレーターのマルチサンプルを使用します。マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどの楽器音や、その他の自然音や人工音などを録音したものです。1,077 収録しています。

Program

P1–1, P2–2等は、本体でエディットするときに使用するページを示します。

また、オシレーターごとに、最大 4 つのマルチサンプルが配置でき、ベロシティの強さで発音するマルチサンプルを切り替えることができます。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルを次のように配置している点が異なります。

- マルチサンプルは、複数または 1 つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、各弦ごとに 1 つずつサンプルを配置し、合計 6 つのサンプルで構成します。
- ドラムキットは、その名の通り、複数のドラム・インストゥルメントのサンプルをドラムのセットのように配置したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェードとレイヤー

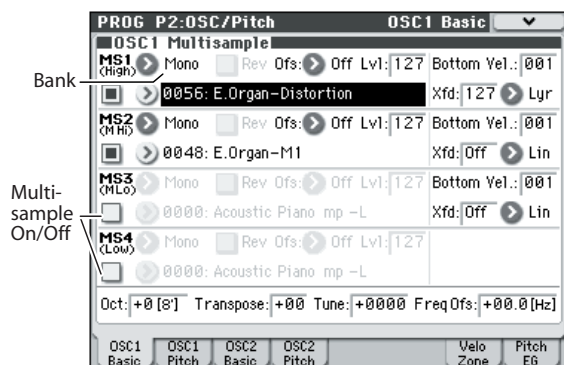
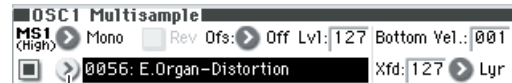
“Oscillator Mode” が Drums 以外のとき、各オシレーターは 4 つのベロシティ・ゾーン：MS1 （High）～ MS4 （Low）が設定できます。各ゾーンでマルチサンプルを発音させることができ、レベル、スタート･オフセットなどを別個に設定できます。

各ベロシティ・ゾーンを重ならないように設定すると、ベロシティの強弱で異なるサンプルを発音させることができます（ベロシティ・スプリット）。

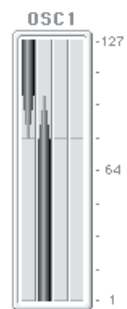
最大で 2 つのベロシティ・ゾーンを重ねることができ、同時に 2 つのサンプルを発音させることができます（レイヤー）。また、ベロシティの強さで、この 2 つのゾーンのサンプルをなめらかに移行させて発音させることができます（ベロシティ・クロスフェード）。

マルチサンプルを選択する

OSC1 に 2 つのマルチサンプルを使用し、この 2 つのマルチサンプルの間に簡単なベロシティ・クロスフェードを作る例を説明します。

1. Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Basic ページを選びます。
2. MS1 と MS2 の “Multisample On/Off” をオン（チェックをつける）に設定します。
   MS3 と MS4 の “Multisample On/Off” をオフ（チェックをはずす）に設定します。

3. MS1 と MS2 の “Bank”（マルチサンプル･バンク）を Stereo に設定します。
   “Bank”（マルチサンプル・バンク）は、Mono 、Stereo のおもな 2 つのタイプがあります。ステレオ・マルチサンプルは、モノ･ マルチサンプルの 2 倍のボイスが使われますので注意してください。
   マルチサンプルは、ピアノ、ギター、ベルなどの、カテゴリーによって整理されています。
4. MS1 の Multisample のポップアップ・ボタンを押します。

Multisample ポップアップ

   カテゴリーに分類されたマルチサンプルのリストが表示されます。ディスプレイ左のタブを押すと、他のカテゴリーを閲覧することができます。
5. リストのマルチサンプル名を押してマルチサンプルを選びます。
6. OK ボタンを押して確定します。
7. 同じ操作を MS2 でも行い、MS1 と異なるマルチサンプルを選んでください。
   これで MS1 と MS2 にマルチサンプルが割り当てられました。次にベロシティ･レンジとクロスフェードを設定します。
   MS2 の“Bottom Vel.” を 001 に、“Xfd” を Off に設定します。
8. MS1 の “Bottom Vel.” を 80 に設定します。
   これで、ベロシティが 79、またはそれより弱く演奏したときは MS2 が 発音します。ベロシティが 80、またはそれ以上で強く演奏したときは MS1 が発音します。
   次に、MS1 の “Xfd” を 20 に、その “Curve” を Lin に設定します。
9. このスプリットは Prog P2: OSC/Pitch– Velocity Zone ページで視覚的に確認することができます。

   OSC1 のグラフィックには、お互いが先細りの 2 つのレンジが表示されています。80 から 100 では MS2 がフェード･アウトして MS1 がフェード･インし、急激な切り替えではなく、なだらかな変化が得られます。
10. 必要に応じて、Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Basic ページで、2 つのマルチサンプルの “Level” を調整します。

ドラムキットを配置する

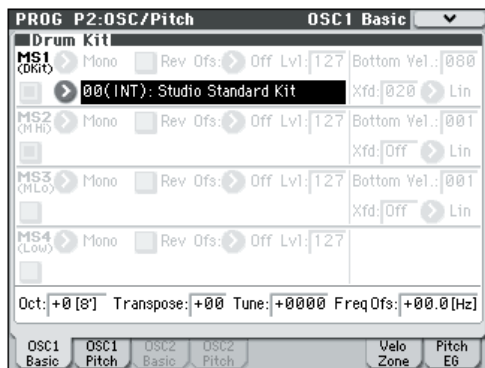
ドラムキットとは？

ドラムキットは、Global モードで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大 4 つのドラム・インストゥルメントのサンプルを割り当て、レイヤー／クロスフェード／ベロシティ・スイッチで切り替わり方を設定します。そして Program モードで、フィルターやアンプの設定を行い、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを指定します。（☞ 参照：PG p.240「ドラムキットの作成」）

プログラムでドラムキットを使用するには、“Oscillator Mode” を Drums に設定し、48 個のユーザー・ドラムキット、または 9 個の GM2 準拠ドラムキットから選択します。

ドラムキットを選択する

1. Prog P1: Basic/Ctrls– Program Basic ページを選びます。
2. “Oscillator Mode” を Drums に設定します。

3. Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Basic ページを、ドラムキットを選びます。

4. オシレーターの基本となるピッチを設定します。ドラムキットの “Octave” は +0 [8'] に設定してください。

LFO とエンベロープ（EG）を設定する

LFO を設定する

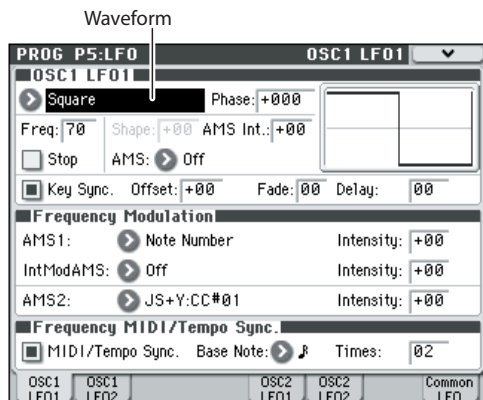
各オシレーターには 2 つの LFO（LFO1、LFO2）があります。また、2 つのオシレーターで共通で使用する 1 つの Common LFO があります。LFO1 と LFO2 は各ボイスに個別のものですが、Common LFO はプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスに同一の LFO による効果を得たいときに役に立ちます。

これら LFO を使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

- ピッチ（ビブラート）
- フィルター（ワウ・エフェクト）
- ボリューム（オート・トレモロ）
- パン（オート・パン）

LFO は上記の以外にも、多くのパラメーターを変化させることができます。

基本的な LFO 設定

1. Prog P5: LFO– OSC1 LFO1 ページを選びます。

2. “Waveform” を選びます。

[△][▽] スイッチで異なる波形を順番に選び、ディスプレイに表示されるその形状を確認します。

数多くの波形があり、それぞれに適した使い方があります。

Triangle と Sine は、ビブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的な LFO シェープです。

Square はゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。

Guitar は、ギターのビブラート用として設計されたもので、基本値から上方向にだけ変化します。

Saw と Exponential Saw Down は、リズミカルなフィルターや音量変化用に適しています。

Random 1(S/H) は、レゾナント・フィルターの変化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。

3. 各波形を確認した後は、Triangle を選んでください。

4. “Shape” を選び、[VALUE] スライダーを操作して –99 から +99 まで設定を変えます。

波形が変化し、–99 では下の部分が強調され、+99 では上の部分が強調されることを確認してください。

5. “Phase” を選び、[VALUE] スライダーを操作して、その可変範囲を動かします。

波形が左右に移動することを確認してください。これで他の LFO との位相をずらすことによって、面白い効果を作ることができます。

6. “Freq” (Frequency) で LFO のスピードを設定します。

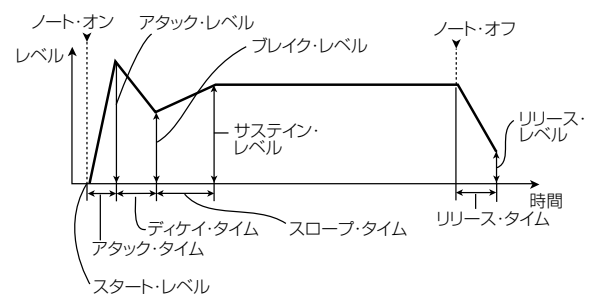
7. “Fade” と “Delay” の設定で、ノート・オン直後 どのように LFO がかかるかをコントロールします。

LFO についての詳細は、PG p.48「PROG P5: LFO」を参照してください。

これらのパラメーターは LFO 自体の動きをコントロールします。LFO で実際のサウンドに効果をかけるには、Filter、Pitch、Amp ページの LFO 専用のルーティングを使用したり、LFO を多くのパラメーターの AMS ソースとして使用します。

EG (Envelope Generator)

EG は、指定した時間をかけてあるレベルへ移行させ、また別に指定した時間をかけて別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

プログラムには、ピッチ、フィルター、アンプ用に 3 つの EG があります。これらはそれぞれ音程、音色、それと音量を時間的に変化させます。これらは AMS を使用して他の多くのプログラム・パラメーターを変化させるために使用することができます。

オルタネート・モジュレーションと AMS ミキサーを使用する

オルタネート・モジュレーション

AMS（Alternate Modulation Source）として、以下のソースを割り当てることができます。

- ジョイスティック、SW 1/2、リアルタイム・ノブのようなM50 本体のコントローラー
- 受信した MIDI コントロール
- Filter EG、Pitch EG、Amp EG、LFO、または AMS Mixer のようなモジュレーター

Intensity は、AMS がモジュレーションをコントロールする度合い（スピード、デプス、量など）を設定するパラメーターです。

ジョイスティックを使用してピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高いモジュレーション･ルーティングは AMS とは別に専用のルーティングとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかの AMS ソースは使用できませんので注意してください。

オルタネート・モジュレーションと AMS については、以下を参照してください。

- 「Alternate Modulation Source (AMS)」（☞PG p.377）
- 「ビブラートをかける」（☞p.36 ）
- 「Pitch EG（ピッチ EG）」（☞p.37 ）
- 「Filter EG（フィルター EG）」（☞p.38 ）
- 「LFO modulation（LFO モジュレーション）」（☞p.38 ）
- 「AMS (Pan)」（☞PG p.42）
- 「LFO1/2」（☞p.40 ）

AMS ミキサーを設定する

AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS のリストに表示されます。つまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS も、AMS として使用できるということになります。
例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることもできます。

詳しくは、PG p.52「6–1: OSC1 AMS Mix1」を参照してください。

AMS を使用するためのヒント

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、作り出したい効果を頭に浮かべ、どんなタイプのモジュレーションが必要なのか、オシレーター、フィルター、アンプのどのパラメーターをコントロールする必要があるかを考えてください。

次に、“AMS” を選択し、“Intensity” を設定します。このように論理的に作業していけば、希望する効果が得られます。

例えば、ギター・サウンドのプログラムで、ジョイスティックを動かしてフィードバックが起こるようにコントロールしたいときは、ジョイスティックでフィルター・フリケンシーとレゾナンスを変化させるように設定します。

Controllers Setup

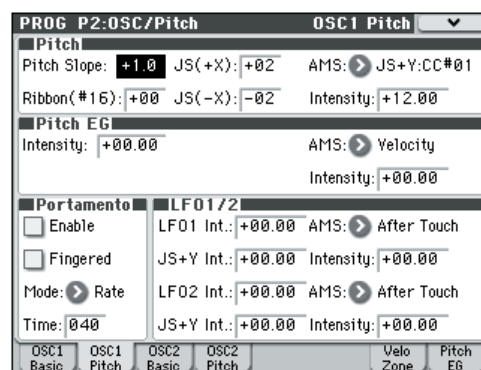
各プログラムでは、Prog P1: Basic/Ctrls– Controllers Setup ページで、Realtime Control ノブ 1–B 〜 4–B、[SW1] スイッチ、[SW2] スイッチの機能が設定できます。

詳しくは、PG p.18「[SW1], [SW2] の機能を設定する」、PG p.19「Realtime Control B モード時のノブ [1] 〜 [4] の 機能を設定する」を参照してください。

ピッチをコントロールする

ピッチ・ベンド

“JS (+X)” と “JS (–X)” の設定は、MIDI ピッチ・ベンド･メッセージを受信したとき、あるいはジョイスティックを左右に動かしたときに変わるピッチ・チェンジ（半音単位で）の量を設定します。+12 の設定はピッチを最大 1 オクターブ上げるようにコントロールでき、–12 の設定では最大 1 オクターブ下げるようにコントロールできます。

“Ribbon(#16)” は、MIDI コントロール･チェンジ・メッセージ #16 を受信したときに変わるピッチ・チェンジ（半音単位で）の量を指定します。+12 の設定では、値が 127 でピッチが 1 オクターブ上がり、値が 0 で 1 オクターブ下がります。

ビブラートをかける

LFO を使用してビブラートを作ることができます。

“LFO1 Int.”、“LFO2 Int.” は、選択された LFO がピッチにかかる効果の深さを設定します。+12.00 の設定では、ビブラートは最大± 1 オクターブの範囲でピッチが変化します。

“JS+Y Int.” は、ジョイスティックを奥方向に押し倒したときに LFO が作るビブラートの量を設定します。

“Intensity”（AMS Intensity）は、LFO が選択された AMS によって変化するビブラートの効果の深さを設定します。例えば、Panel Switch Assign “SW1” をSW1 Mod. (CC#80)（Prog 1–7a）に設定し、“LFO1 AMS” で SW1: CC#80 を選択し、“Intensity” に適切な値が設定されていると、[SW1] をオンにしたとき、あるいは MIDI コントロール・チェンジCC#80 を受信したときに、ビブラートがかかります。

Pitch EG（ピッチ EG）

“Intensity” の値が +12.00 に設定されているとき、Pitch EG ページで指定される Pitch EG で、最大±1 オクターブのピッチが変化します。

弦を引っ掻いたときや、ブラスやボーカル・サウンドのアタック部分でピッチがほんの少し変わるピッチ変化を作るには、EG を使用してアタック部分にわずかなピッチ・チェンジを設定します。

Portamento（ポルタメント）

ポルタメントは、前のピッチと次のピッチの移行をなめらかにし、スムーズなピッチ・チェンジを行います。

“Time” は、ピッチが変化する時間をコントロールします。値が大きくなるに従って、ピッチ・チェンジが長い時間をかけて行われます。値が “000” のときはポルタメントがかかりません。

[SW1] または [SW2] スイッチにポルタメント・スイッチ・メッセージ（CC#65）を割り当て、ポルタメントをオン／オフできます。

フィルターを調整する

フィルターは、サウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

サウンドの音質は、フィルター設定に大きく影響されます。

ルーティング、タイプ、カットオフ周波数とレゾナンスを含むベーシックなフィルター設定は P3–1：Filter1、P3–2：Filter2 ページで設定します。

Filter Routing（フィルター・ルーティング）

各オシレーターには、2 つのフィルター、フィルター A とフィルター B があります。1 つまたは両方のフィルターを使うかを “Filter Routing” で設定します。両方使う場合はどのように 2 つを接続するかを設定します。

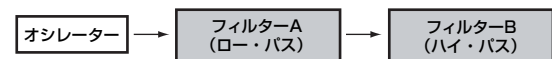
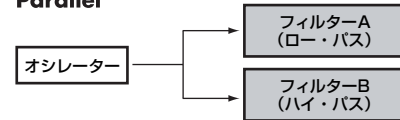
Single: フィルター A のみを 1 基の 12 dB/oct フィルター（2 pole）として使います。（バンド・パス、バンド・リジェクトは 6 dB）。フィルター B のパラメーターは選べません。

Serial: フィルターA とフィルターB を使います。オシレーターは最初にフィルター A を通過し、フィルターA の出力からフィルター B に入ります。

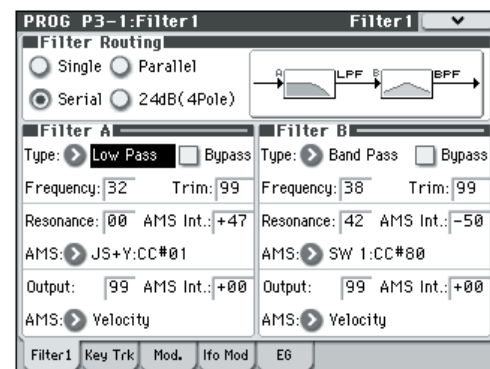
Parallel: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

24 dB(4Pole): 両方のフィルターを統合した、1 基の 4pole 24 dB/oct フィルターです（バンド・パスとバンド・リジェクトは 12 dB）。Single と比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用します。

シリアル／パラレル接続

Serial

Parallel

Filter Type（フィルター・タイプ）

フィルター・タイプ “Type” で、フィルターによって影響を受けるサウンドの部分を選びます。シリアル、パラレル・ルーティングでは、Filter A と Filter B のタイプを個別に設定できます。

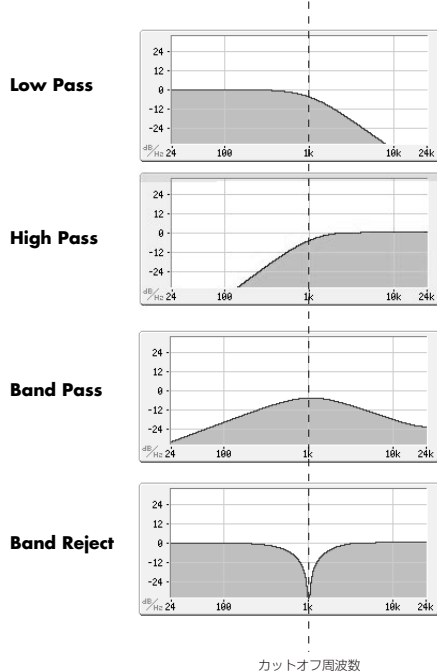
フィルター・タイプ “Type” を選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。

Low Pass: カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

High Pass: カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass: カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

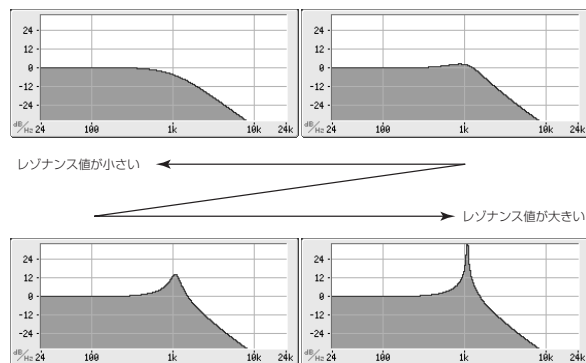
Band Reject: このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフに LFO でモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルターのタイプとカットオフ周波数

Resonance（レゾナンス）

レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

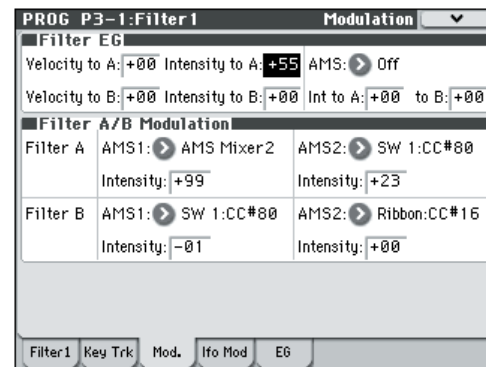
これを 0 に設定すると強調はされず、カットオフ以降の周波数はなだらかに減衰します。

中程度の設定では、レゾナンスはフィルターのティンバーを変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、レゾナンスは個別の口笛のように聞こえます。

レゾナンスをキーボード･ピッチに従って変化させるには、「Key Follow」（☞PG p.34）を参照してください。

フィルターにモジュレーションをかける

フィルターのカットオフ周波数を、Filter EG、LFO、キーボード・トラッキング、本機コントローラー、MIDI コントローラーを使用してモジュレーションをかけることができます。これはサウンドの音質に豊かな変化を与える方法です。

Filter EG（フィルター EG）

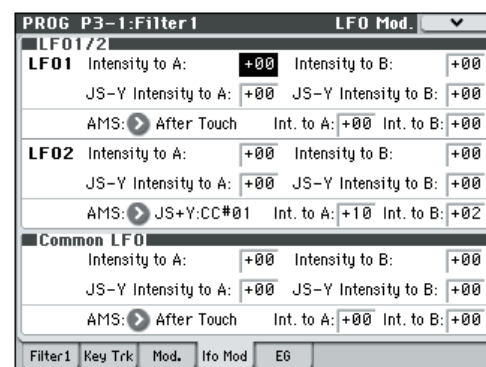
Filter EG は、フィルターにモジュレーションをかける以外に、他のプログラム・パラメーターに対してもモジュレーションをかけることができます。エンベロープ自体は Filter ページで設定しますが、フィルターをコントロールする以下のパラメーターは、Filter1/2– Modulation ページで設定します。

“Intensity to A”と“Intensity to B”の設定は、（他のモジュレーションがかかる前に、）フィルター・フリケンシー A、B にそれぞれかかる EG モジュレーションの基本的な量をコントロールします。

“Velocity to A”（ベロシティA）と “Velocity to B”（ベロシティB）の設定は、ベロシティによるEG モジュレーションのかかり具合を変化させます。

“AMS” の設定は、フィルター A、B への Filter EG のかかり具合を変化させる AMS モジュレーション・ソースを選択します。2 つのフィルターは、個別のインテンシティ ”Into A”、”to B” の設定で 1 つの AMS ソースを共有します。

LFO modulation（LFO モジュレーション）

フィルターは LFO1、LFO2、そして Common LFO でモジュレーションをかけることができます。LFO でのフィルターのモジュレーションは、ビンテージなオート・ワウの効果を作り出します。

Filter1/2– LFO Mod. ページで各 LFO の以下のパラメーターを設定します。

“Intensity to A” と “Intensity to B” は LFO が音質をどの程度変えるかを設定します。

“JS-Y Intensity to A” と “JS-Y Intensity to B” は、ジョイスティックを手前に倒したとき、あるいは CC#2 を受信したときに、LFO によるワウ効果の深さを設定します。

“AMS” は、フィルター A、B にかかる LFO の量を変化させるモジュレーション・ソースを選択します。2 つのフィルターは、個別のインテンシティの設定で 1 つの AMS ソースを共有します。例えば、“AMS” を SW1: CC#80 に設定していると、[SW1] をオンにすることでオート・ワウ・エフェクトがかかります。（☞p.36）

Keyboard Track（キーボード・トラック）

ほとんどのアコースティック楽器は、ピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするにも、キーボード・トラックの設定が必要です。

M50 のキーボード・トラックは、最大4 カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらない設定。
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が上がるように設定。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

Key & Ramp（キーとランプ）

キーボード・トラックに4 箇所の Ramp（傾き）を設定します。鍵盤上の 5 つの Key を軸にして傾きを設定します。
（☞ 参照：PG p.32「キーボード・トラックの仕組み：Key と Ramp」）

アンプを調整する

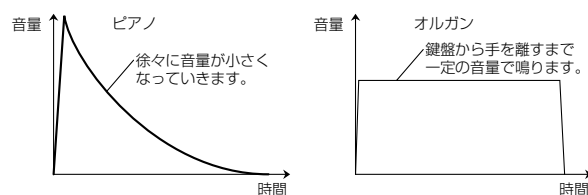
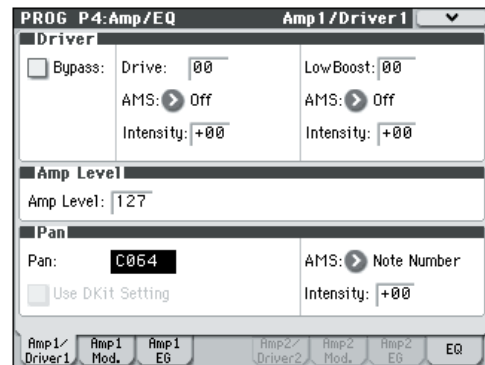
Amp（アンプ）セクションは、音量、パン、それとドライバー回路をコントロールします。

Amp EG、LFO1/2、キー・トラック、ベロシティ、および他の AMS ソースを使って音量をコントロールします。

OSC1 用の Amp 1 と、OSC2 用の Amp2 があります。

アンプとは？

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法（弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少）によって変わります。

Pan

Pan（パン）

音声信号がオシレーター、フィルター、アンプを通った後のパン（ステレオの定位）を設定します。

通常は、これを C064 に設定します。“Oscillator Mode” を Double にしてステレオ感を得たいときは、Amp1/Driver1 ページと Amp2/Driver2 ページで “Pan” を、オシレーター1 とオシレーター 2 のそれぞれを左と右に設定します。

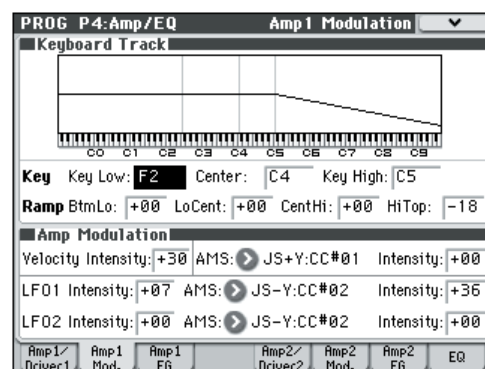
Random（ランダム）は、ノートを弾くたびにパンの位置がランダムに変わり、面白い効果が得られます。

Pan –“Use DKit Setting” を使用する

“Oscillator Mode” が Drums のときに有効です。

標準のプログラムと異なり、ドラムキットにはキーごとに異なるパン設定がされています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

これをチェックすると、プログラムはドラムキットでキーごとに設定したパン設定を使います。通常はチェックします。

Amp Modulation（アンプ・モジュレーション）

Amp/EQ ページの “Amp Level” はベーシックな音量レベルを設定します。これを以下のモジュレーション・ソースを使用して変化させます。

Keyboard Track（キーボード・トラック）

オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。
（☞ 参照：p.39「Keyboard Track（キーボード・トラック）」）

Amp Modulation（アンプ・モジュレーション）

ほとんどのプログラムで鍵盤を弱く弾いたときに音量が下がり、強く弾いたときに音量が上がります。これは、“Velocity Intensity” でコントロールします。

Amp Modulation パラメーターはこのコントロールに対する効果の深さを調整します。通常は Amp Modulation の値は＋の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1/2

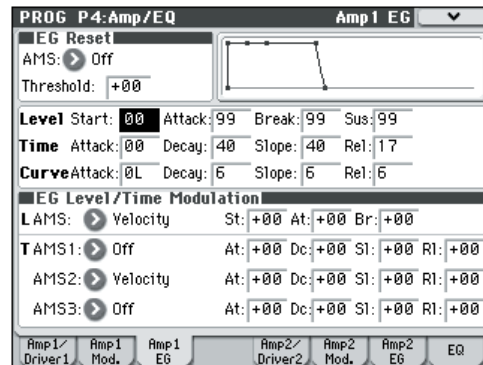
LFO による音量変化（トレモロ効果）を設定します。

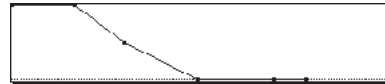
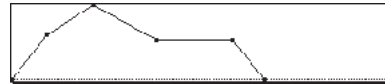
LFO で音量を変化させる値は、“LFO1 Intensity” と “LFO2 Intensity” で設定します。

“Intensity”（AMS Intensity）は、AMS モジュレーションによるトレモロ効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”（LFO1 または LFO2）をJS–Y:CC#02 に設定すると、ジョイスティックを手前に倒したり、CC#2 を受信したりしたときはトレモロ効果が得られます。

Amp EG（アンプ EG）

Amp EG は、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。

楽器などの音には、それぞれ特有な音量カーブ（Amp EG）があります。これは、その楽器を認識するために大変重要な部分といえます。

また、発想を変えて、ある楽器の Amp EG を他の楽器の Amp EG に使用すると、面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスの Amp EG をオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。

Drive（ドライブ）

ドライバー回路は、低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりなど、幅広い効果が作れます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーは発音数全体やレベルによらず一定な音色が得られます。

2 つのおもなパラメーター、“Drive” と “Low Boost” が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。

“Drive” はサウンドにエッジ感を与え、“Low Boost” は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

多くの場合、“Drive” の値と共に “Low Boost” の値も合わせて大きくすると効果的です。

Note: “Drive” が 0 のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

ロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定のEQ周波数は、“Drive” の設定で変化します。

値が大きいほど低域がブーストされ、“Drive” の効果も強まります。

アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブの操作によって音の長さや強さなどを変化させることが可能です。アルペジエーターについては、☞p.73 を参照してください。

ドラムトラック機能を設定する

M50 の高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らしながら、プログラムを演奏することができます。

ドラムトラック・パターンに合わせて、フレーズを探ったりすることができます。(☞p.79)

エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(☞p.67) を参照してください。

プログラムを自動で Sequencer モードにインポートする

Auto Song Setup（オート・ソング・セットアップ）機能は、自動的に現在のプログラムの設定をソングに反映させます。

（☞ 参照：PG p.126「Tips: Auto Song Setup」）

コンビネーションの演奏とエディット

M50 のコンビネーションについて

コンビネーションは、複数（最大 16）のプログラムをスプリットやレイヤー設定して組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combination モードで演奏およびエディットします。

ここでは Combination モードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、コンビネーションの基本的な使用方法について説明します。

コンビネーションの演奏

コンビネーションの選択

コンビネーションの選択方法は次のとおりです。

- “Combination Select” と VALUE コントローラー等による選択：
- Bank/Combination Select メニューでの選択：
- Category/Combination Select メニューでの選択：
- 接続したフット・スイッチによる選択：PG p.229
- MIDI プログラム・チェンジを受信して選択：PG p.95、PG p.220、PG p.225、p.395

詳しくは以降をご覧ください。

“Combination Select” と VALUE コントローラー等による選択

1. MODE [COMBI] スイッチを押します。（LED 点灯）

（スイッチについては下図を参照してください。）

Combination モードに入ります。

2. Combi P0: Play– Program T01–08 ページを表示します。

ディスプレイの上段で確認できます。

異なるページが表示されている場合は、[EXIT] スイッチを数回押すと、Combi P0: Play– Program T01–08 ページへ移動します。

3. “Combination Select” が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、ディスプレイの “Combination Select” を押して、表示を反転させます。

4. [VALUE] ダイヤル等を操作して、演奏するコンビネーションを選びます。

次のいずれかの方法で選択できます。

- [△][▽] スイッチを押します。
- [VALUE] ダイヤルを回します。
- テン・キー[0] ～ [9] でコンビネーション・ナンバーを入力して、[ENTER] スイッチで確定します。

5. COMBI BANK [A] ～ [D] スイッチを押して、バンクを切り替えます。

バンクを切り替えると、そのスイッチが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

例えば、バンク B を選ぶ場合、COMBI BANK [B] スイッチを押します。[B] スイッチが点灯し、ディスプレイ左上に Bank B が表示されます。

音の確認

選択したコンビネーションは鍵盤を弾いて確認してください。また、コード・トリガー・スイッチを押して確認することもできます。

コンビネーション・バンクの概要

工場出荷時の M50 には、384 のプリロード・コンビネーションが収録されています。その他、自分で作ったサウンドやオプション・サウンド・ライブラリーなどを追加収録するために、128 のコンビネーションを保存することができます。

コンビネーションは次表のように 4 のバンクに分けて収録しています。

コンビネーション・バンク

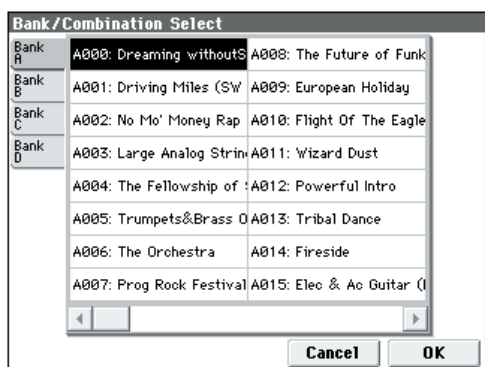
Bank	Combi. No.	説　明
A...C	000...127	プリロード・コンビネーション
D	000...127	イニシャル・コンビネーション

Bank/Combination Select メニューでの選択

バンクごとのコンビネーション･メニューから､コンビネーションを選びます。

- Combination Select ポップアップ･ボタンを押し､メニューを表示して選択します。

選択方法は､「Bank/Program Select メニューでの選択」(☞p.28) と同様です。そちらを参照してください。

Bank/Combination Select メニュー：

Category/Combination Select メニューでの選択

コンビネーションをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時は、コンビネーションは 16 のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

- Category Select ポップアップ・ボタンを押して、メニューを表示して、選択します。

選択方法は、「Category/Program Select メニューでの選択」(☞p.29) と同様です。そちらを参照してください。

Category/Combination Select メニュー：

アルペジエーターや、ドラムトラック機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート･データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブの操作によって音の長さや強さなどを変化させることが可能です。

アルペジエーターについては、p.73 を参照してください。

また､ドラムトラック機能は､任意のティンバーで選択したM50の高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らします。ドラム・パターンに合わせて演奏したり、アルペジエーターによるフレーズとドラムトラック・パターンを同期させて、一緒に使用したりすることができます。
ドラムトラック機能については、p.79 を参照してください。

コントローラーを使用してサウンドを変化させる

M50 は、ジョイスティック、[SW1]、[SW2] スイッチ、コントロール・サーフェスのノブによるサウンドを簡単に変化させる多様なコントローラーや、コード・トリガー・スイッチを装備しています。

詳しくは、「コントローラーの使用方法」(☞p.19) を参照してください。

コンビネーションの簡易エディット

M50 に収録されているすべてのコンビネーションは、エディットすることができます。プリロード・コンビネーションを元にエディットしていくことも、初期化されたコンビネーションから作ることもできます。

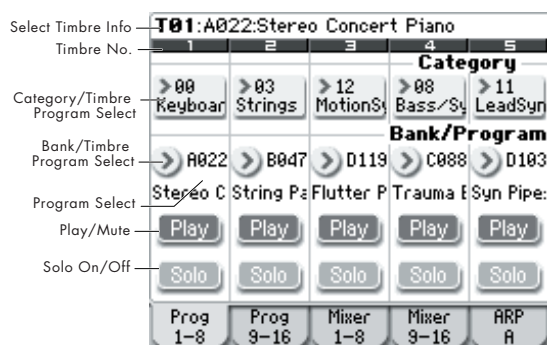
詳細なエディットが可能な各ページへ移らなくても、Combi P0: Play ページだけでも効果的なエディットが可能です。また、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのノブなどを使ってエディットすることもできます。

本体操作でティンバーのプログラムを変更する

ティンバー1 ～ 16に割り当てられたプログラムを選び直すだけでも、コンビネーションのサウンドは大きく変化します。

各ティンバーのプログラムを変更する

1. Combi P0: Play– Program T01–08/09–16 ページを表示します。

このページには、ティンバー 1 ～ 16 にアサインされているプログラムと、それらのプレイ／ミュート、ソロ設定の情報が確認できます。

2. 次のいずれかの方法でティンバーのプログラムを選びます。

- “Program Select” を選び、テン・キー[0] ～ [9] で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE] ダイヤル、[VALUE] スライダー、または [△][▽] スイッチを操作します。
- “Program Select” が選ばれているときは、PROG BANK [A] ～ [GM] スイッチで選択されているティンバーのプログラム・バンクを切り替えます。（“Program Select” が選ばれているときは、ティンバーに選択しているプログラム・バンクの BANK キー LED が点灯します。）
- Bank/Timbre Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Timbre Program Select メニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信します。(☞PG p.396)

Note: MIDI プログラム・チェンジでの選択は、ティンバーのステータスが “INT” に設定されているものに限られます。

ミキサー・パラメーターを調整する

各ティンバーの音量を調節する

1. Combi P0: Play– Mixer T01–08 ページを表示します。

このページでは、ティンバー1 ～ 8 のパン、ボリュームを確認、および設定できます。

2. ディスプレイ上で、ティンバー1 のボリューム・スライダーに触れ、数値の部分を反転させます。

[VALUE] スライダー、またはテン・キー等を使用して、音量を調整します。

“Hold Balance” をチェックした場合、いずれかのボリューム・スライダー（ボリューム値）の 1 つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に動きます。このときティンバー 1 ～ 16 のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するときに便利です。

各ティンバーのパンを調節する

1. Combi P0: Play– Mixer T01–08 ページを表示します。

2. ティンバー 1 のパン・ノブに触れ、[VALUE] ダイヤル、またはテン・キー等を使用して定位を調整してください。

ティンバーのパンはプログラムのパン設定と相互に作用します。値が C064 とき、プログラムのパンの状態と同じになります。ティンバー・パンを調節すると、オシレーターごとのパン設定を維持しながら、音の定位が左右に移動します。L001 で左端に、R127 で右端に定位します。

ノブを使用した簡易エディット

コントロール・サーフェスによって、さまざまなエディットが可能です。

例えば、カットオフやレゾナンスを変化させることができます。また、エフェクトのかかり具合を変えたり、アルペジエーターによるアルペジオを変化させることができます。(☞ 参照：p.20「コントロール・サーフェス・ノブ」)

エディットしたコンビネーションを保存する

コンビネーションをエディットしたら必要に応じて保存してください。エディット後に、コンビネーションを選び直したり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。(☞参照:p.88「プログラム、コンビネーションのライト」)

また、SDカード(市販)に、コンビネーションをPCGファイルで保存(セーブ)して管理をすることができます。(☞参照:p.90「メモリー・プロテクト」)

コンビネーションをエディットする

プリロード・コンビネーション（バンク A ～ C）をエディットする、あるいは初期化されたコンビネーションをエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。これらのコンビネーションは、すべてのバンクに保存（ライト）することができます。

Note: Program モードでエディット途中のプログラムがコンビネーションで使用されているときは、そのプログラムはエディットされているサウンドで発音します。

エディット・ページの概要

Combi P0: Play ページは、コンビネーションを選択して演奏します。また、コントロール・サーフェスのノブやトーン・アジャスト機能を使用してクイック・エディットをしたり、アルペジエーターやドラムトラック機能の設定を調整したりします。他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(☞p.16）を参照してください。

エディット手順のアドバイス

まず P0: Play– Program T01–08、T09–16 ページで各ティンバーのプログラムを選択し、次に P4: Zone/Delay– Keyboard Zones ページで各プログラムが発音する範囲（レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど）を指定します。その後、それぞれのティンバーの音量を調整し、その他のティンバー・パラメーターを設定します。

サウンドを仕上げるには、インサート・エフェクト（P8: IFX ページ)、マスターとトータル・エフェクト(P9: MFX/TFX ページ）を設定します。エフェクトは、Program モードでの設定は使用されません。コンビネーションで独自に設定します。

さらに、アルペジエーター、ドラムトラック機能の設定（P7: ART/DT ページ）やコントロール設定(P1: Controllers ページ）をします。

ティンバーをソロにする

Combi P0: Program T01–08、T09–16 ページのソロ機能で、ティンバーごとのサウンドを簡単に聞くことができます。(☞ 参照：PG p.82「Solo On/Off」)

エディットした設定を戻す

コンペア機能

コンペア機能は、エディットしているコンビネーションのサウンドと、エディット前の（保存されている）サウンドを比較するときに使用します。(☞ 参照：p.18「コンペア機能」)

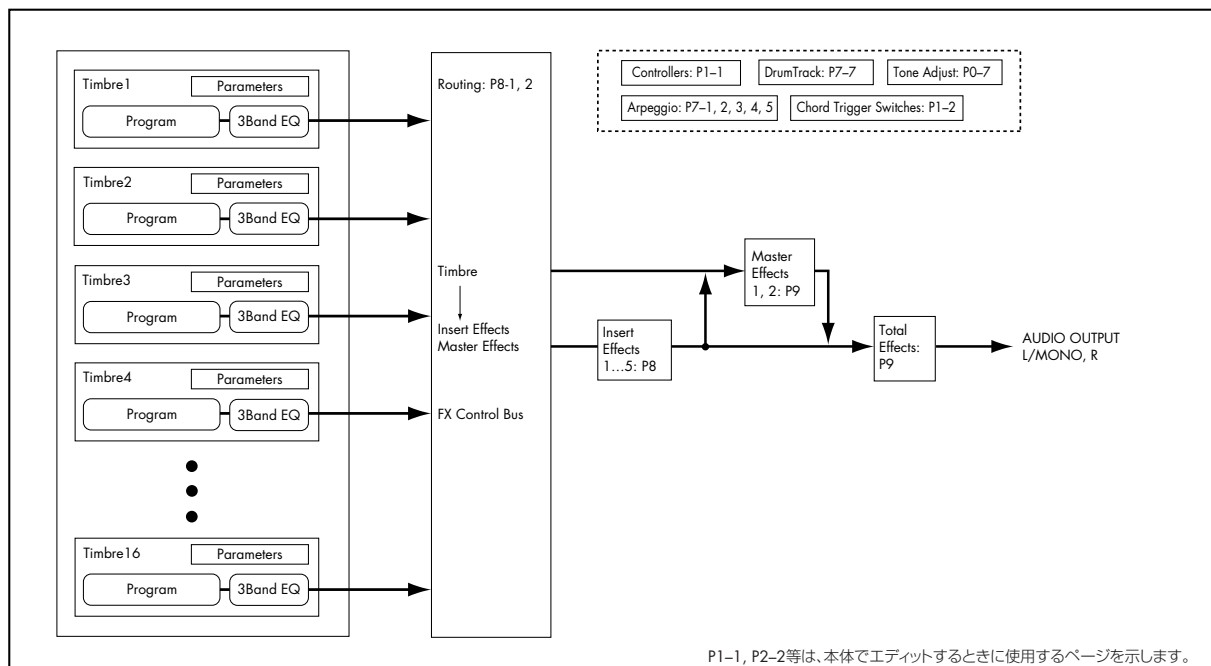
個々のコントロールをリセットする

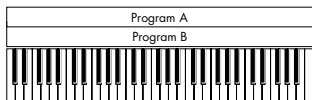
[RESET CONTROLS] スイッチは、個々のノブを保存されている設定や初期値に戻します。(☞ 参照：p.20「コントローラーの設定をリセットする」)

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

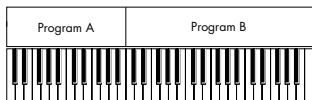
コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3 タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせて設定します。

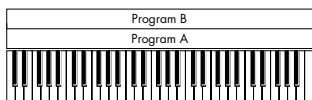
コンビネーションの構造と関連ページ

Layer（レイヤー）

レイヤーでは、ノートを演奏すると、2 つ以上のプログラムが同時に発音します。

Layer (レイヤー):
複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

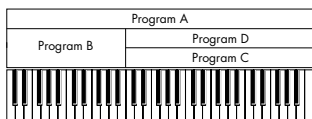
Split（スプリット）

スプリットでは、異なる鍵盤領域で異なるプログラムを発音します。

Split (スプリット):
音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

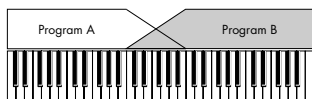
Velocity Switch（ベロシティ・スイッチ）

ベロシティ・スイッチは、ベロシティ（ノートを弾いた強さ）で発音するプログラムが変わります。

強
弱
キー・タッチの強さ

Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):
キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

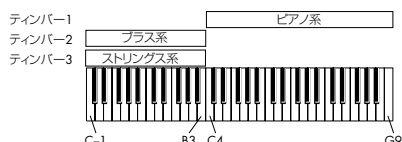
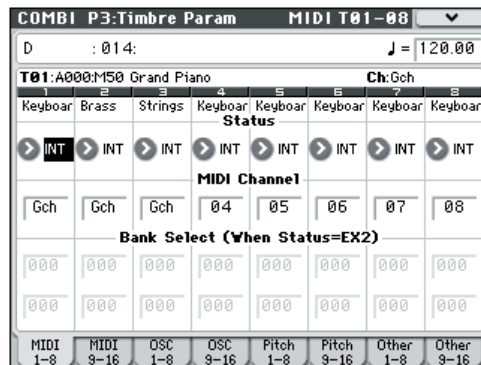
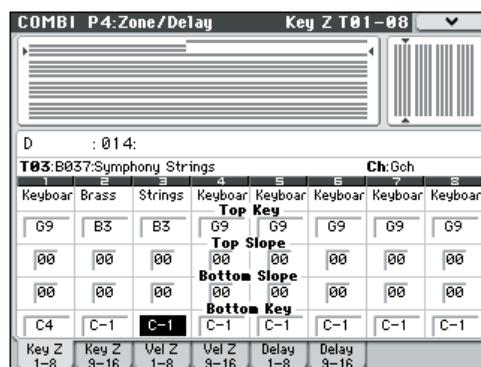
M50 では、最大 16 ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせてさらに複雑な設定をすることができます。

強
弱
キー・タッチの強さ

組み合わせ例:
BとC,Dは、スプリット設定。
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

さらに、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンのスロープを設定して、音量が徐々に減少するようにすることもできます。これにより、スプリットをキーボード・クロスフェードにしたり、ベロシティ・スイッチをベロシティ・クロスフェードにしたりできます。

Keyboard X-Fade
(キーボード・クロスフェイド):
低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

キー・スプリットとレイヤーを設定する

スプリット&レイヤー

下図のようなスプリットとレイヤーを組み合わせたコンビネーションを作ってみましょう。

1. Combi P0: Play– Program T01–08 ページを表示します。
2. ティンバー1 にピアノ系のプログラムを、ティンバー2 にブラス系のプログラムを、そしてティンバー3 にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P3: Timbre Param– MIDI T01–08 ページを表示します。
4. ティンバー1 ～ 3 の "Status" を INT に、"MIDI Channel" を Gch（Global チャンネル）に設定します。

5. P4: Zone/Delay– Key Z T01–08 ページを表示します。
6. ティンバー1 の "Top Key" を G9 に、"Bottom Key" を C4 に設定します。

ノート値は、パラメーターを選択し、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力することができます。

7. ティンバー2 とティンバー3 の "Top Key" を B3 に、"Bottom Key" を C–1 に設定します。

キー・ゾーン・スロープ

サウンドが急激に変化するハード・スプリットの他に、Slope（スロープ）パラメーターを使用して、サウンドが徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

上の例を元に変更を加えます。

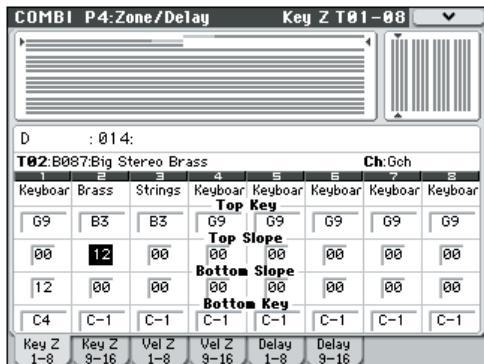
1. ティンバー1 の "Bottom Key" を G3 に、ティンバー2 の "Top Key" を G4 に設定して、2 つのティンバーが重なり合うようにします。
2. ティンバー1 の "Bottom Slope" を 12 に、ティンバー2 の "Top Slope" を 12 に設定します。
   サウンドが急激に切り替らず、徐々に変わっていきます。

ベロシティ・スイッチを設定する

次に、下図のような、シンプルなベロシティ・スイッチのコンビネーションを作ってみましょう。

1. Combi P0: Play– Program T01–08 ページを表示します。
2. ティンバー1 にブラス系のプログラムを、ティンバー2 にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P3: Timbre Param– MIDI T01–08 ページを表示します。

4. ティンバー1、2 の “Status” を INT に、“MIDI Channel” を Gch（グローバル MIDI チャンネル）に設定します。
5. P4: Zone/Delay– Vel Z T01–08 ページを表示します。
6. ティンバー1の“Top Velocity”を127に、“Bottom Velocity”を 64 に設定します。

   ベロシティ値は、パラメーターを選択し、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を弾くことによっても入力することができます。

7. ティンバー2 の “Top Velocity” を63 に、“Bottom Velocity” を 1 に設定します。

ベロシティ・ゾーン・スロープ

上述のキー・ゾーン・スロープと同様に、ハード・スイッチではなく、ベロシティ・レンジでサウンドを徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

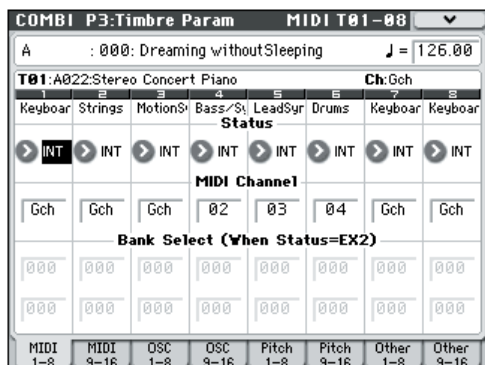
上の例を元に変更を加えます。

1. 2 つのティンバーのベロシティ・ゾーンを部分的に重なるように設定します。
2. “Top Slope” と “Bottom Slope” を設定して、ベロシティ値が 63 と 64 の間でサウンドが急激に変わるのではなく、徐々に変わるように設定します。

MIDI 設定

Timbre Parameters– MIDI ページ

Status（ステータス）

各ティンバーの MIDI と内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INT にします。使用しないティンバーは Off にします。Off、EXT、EX2 にすると発音しません。EXT、EX2 にすると、MIDI で接続した外部音源をコントロールできます。

詳しくは、「Status」（☞PG p.95）を参照してください。

バンク・セレクト（ステータス＝ EX2 時）

“Status” を EX2 に設定すると、“Bank Select MSB / LSB” の LSB 値と MSB 値が有効になり、ここで設定したバンク・ナンバーを MIDI で送信します。

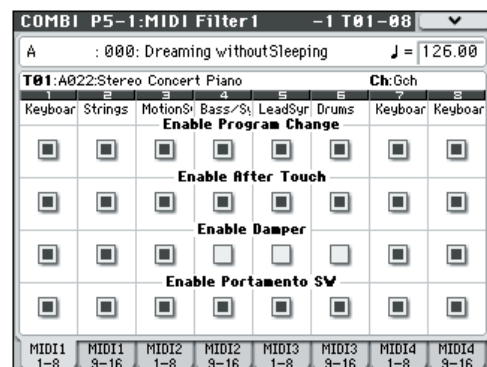
MIDI チャンネル

本機の鍵盤で発音させるティンバーは、グローバル MIDI チャンネルに設定する必要があります。鍵盤での演奏は、グローバル MIDI チャンネルで行い、この MIDI チャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、Gch に設定します。Gch に設定すると、グローバル MIDI チャンネルを変更しても、ティンバーの MIDI チャンネルが常にグローバル MIDI チャンネルに一致します。

プリロード・コンビネーションでは、アルペジエーターが割り当てられているティンバーの MIDI チャンネルが Gch でない場合があります。これらのティンバーはアルペジエーターがオンのときのみ発音します。（アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するときに有益な方法です。）

詳しくは、PG p.109「コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定」を参照してください。特にアルペジエーター A/B の割り当て、ステータス、MIDI チャンネルの関係に留意ください。

MIDI フィルター設定

それぞれの MIDI フィルター項目は、対応する MIDI メッセージを送受信するかを設定します。チェックをつけると送受信します。

MIDI フィルターの機能自体のオン／オフはありません。MIDI メッセージを送信、受信するかをコントロールするだけです。

例えば、ポルタメントがオンのときは、“Enable Portamento SW” にチェックが入っていなくても、ポルタメントが M50 内部のサウンドに適用されます。

別の例としては、ベース／ピアノのスプリットを作るために、ティンバー 1 にベースのプログラムを、ティンバー 2 にピアノのプログラムを選択したとします。以下の設定をするとダンパー・ペダルの動きがティンバー 2 のピアノ・サウンドにだけかかるようになります。

1. P5–1: MIDI Filter1–1 T01–08 ページを表示します。
2. ティンバー 1 の “Enable Damper” のチェックボックスのチェックをはずします。
3. ティンバー 2 の “Enable Damper” のチェックボックスにチェックをつけます。

プログラムをコンビネーションに合わせて変更する

特定のコンビネーションの中で、他のプログラムとのバランスをとったり、特定の音響効果を作ったりするために、プログラムにさまざまな変更をすることができます。これらの変更は、オリジナルのプログラムに影響したり、他のコンビネーションでプログラムのサウンドが変わったりはしません。(☞PG p.95)

Transpose（トランスポーズ）、Detune（デチューン）、BPM Adjust、（BPM 調整）

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調整します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2 つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、“Transpose” を使用してそれぞれのピッチを 1 オクターブずらしたり、あるいは “Detune” を使用して 2 つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、“Transpose” を使用してシフト（半音単位で）することができます。
- ドラム・プログラムの発音ピッチを変更するときは、“Detune”を使用します。“Transpose”の設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置がズレます。

トーン・アジャストでプログラムをエディットする

トーン・アジャスト機能を使用して、ティンバーのプログラムに詳細なエディットができます。これらのエディットは、オリジナルのプログラムや、他のコンビネーションで使用しているプログラムのサウンドに影響しません。

P0: Play–Tone Adjust ページの “Timbre” でティンバーを選択します。そして、調整するパラメーターを選択し、VALUE コントローラーで音を調整します。

アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノート･データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、コントロール・サーフェス [ARP] 選択時のノブの操作によって音の長さや強さを変化させることが可能です。
アルペジエーターについては、p.73 を参照してください。

ドラムトラック機能を設定する

M50 の高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らしながら、コンビネーションを演奏することができます。

ドラムトラック・パターンに合わせて、フレーズを探ったりすることができます。

ドラムトラック機能については、p.79 を参照してください。

エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」（☞p.67）を参照してください。

コンビネーションを自動で Sequencer モードにインポートする

Auto Song Setup（オート・ソング・セットアップ）機能は、自動的に現在のコンビネーションの設定をソングに反映させます。

（☞ 参照 : PG p.126「Tips: Auto Song Setup」）

ソングの制作

Sequencer モード概要

M50 のシーケンサー機能について

M50 のシーケンサーは、最大 128 ソング ／210,000 MIDI イベントの 16 トラック MIDI シーケンサー仕様です。

16MIDI トラック、1 マスター・トラック（テンポ情報等）による内部および外部音源を使用した MIDI データのレコーディング／プレイバックが可能です。

また、アルペジエーター、高性能エフェクト、コントローラーなど、本機のさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前に SD カードや、データ・ファイラーなど（ MIDI データ・ダンプを使用）にセーブしてください。

またソングで選択しているプログラム、トラック･パラメーター、エフェクトやアルペジエーター等の設定をテンプレート･ソングとして保存しておきたいときは、メニュー･コマンド “Save Template Song” でライトしてください。

電源オン直後はソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめ SD カードからデータをロードしたり、データ・ファイラーなどからデータを受信してください。（☞p.91、PG p.254）

Sequencer モードの構成

Sequencer モードは次のような構成を持ちます。

各モードとーページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」（☞p.16）を参照してください。

ソング（Song）

ソングは、MIDI トラック 1 〜 16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルペジエーター、ドラムトラック機能、エフェクト、RPPR のパラメーター、100 のユーザー・パターンで構成されています。

このソングを本機では最大 128 ソング作成できます。

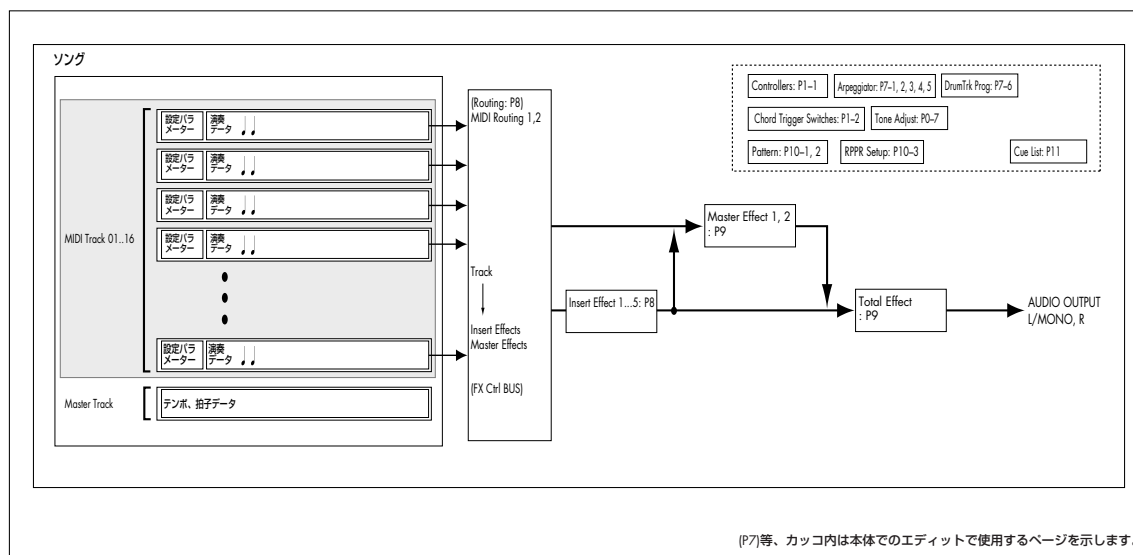
MIDI トラック 1 〜 16 は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されています。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されています。（☞ 参照：PG p.126「設定パラメーター／演奏データ」）

ソングのレコーディングとエディット

ソングでのレコーディングはトラックが対象になります。

MIDI トラックへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ･レコーディングの2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは 6 種類のレコーディング・モードから選択します。

MIDI トラックのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データなどのトラック・エディットが行えます。

(P7)等、カッコ内は本体でのエディットで使用するページを示します。

パターン（Pattern）

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

プリセット・パターン：ドラムスなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからでも選べます。

ユーザー・パターン:1 ソングについて最大 100 パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときは、メニュー・コマンド“Copy Pattern”、“Copy From Song”などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1 つのパターンは 1 トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

これらのパターンは、MIDI トラックに配置（メニュー・コマンド “Put to Track”）やコピー（メニュー・コマンド “Copy to Track”）をして MIDI トラックで使用します。またはソングの RPPR 機能で使用します。

パターンのレコーディングとエディット

パターンのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの 2 つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1 種類（ループ）のレコーディング・タイプのみ選択できます。

パターンのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

また、メニュー・コマンド“Get From Track” で、MIDI トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、メニュー・コマンド “Put to Track”、“Copy to Track” でパターンの演奏データを MIDI トラックに配置、コピーすることができます。

Sequencer モードのパターンとドラムトラック・パターンとの関連性

プログラムやコンビネーションで使用するドラムトラック機能のパターンは、Sequencer モードのパターンと次の関連性があります。

プリセット・パターンは、ドラムトラック機能でも使用できる共通のライブラリーです。

ユーザー・パターンは、ドラムトラック機能で直接使用することはできませんが、（ユーザー・ドラムトラック・パターンに）コンバートすることによって、プログラムやコンビネーションで使用できます。コンバートすると、本体メモリーに記憶され、電源オフにしてもデータは消えません。

キュー・リスト (Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続して再生するものです。本機は 20 個のキュー・リストが作成できます。1 つのキュー・リストには最大 99 個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返す回数を指定することができます。

また、メニュー・コマンド“Convert to Song” で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを 1 つのソングにコンバートすることができます。バッキングをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

各スイッチの機能

[PAUSE] スイッチ

ソングのプレイバックを一時停止します。一時停止すると、スイッチの LED は点灯します。もう一度押すと一時停止は解除され、ソングのプレイバックを再開し、LED は消灯します。

[<<REW] スイッチ

ソングのプレイバックまたは一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早戻しします。押し続けると、LED が点灯し、プレイバックしながら早戻しします（レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

Note: 早戻し、早送りのスピードはメニュー・コマンド “FF/REW Speed” で設定します。

[FF>>] スイッチ

ソングのプレイバックまたは一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早送りします。押し続けると、LED が点灯し、プレイバックしながら早送りします（レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

[LOCATE] スイッチ

ソングの演奏位置を設定した位置に瞬時に移動します。初期設定は、1 小節目の第一拍目です。

現在の位置を設定するには、[ENTER] スイッチを押し [LOCATE] スイッチを押します。ディスプレイで、位置を直接設定することも可能です。

[START/STOP] スイッチ

レコーディング／プレイバックをスタート／ストップします。

[REC/WRITE] スイッチ

レコーディング待機状態になります。レコーディング待機（LED 点灯状態）にして、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが始まります。（☞ 参照：p.57「MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング」）

プレイバック（再生）する

プレイバックの方法

シーケンサーのソング・データをプレイバックするときは、まず、レコーディングするか、ソング・データを本体にロードまたはダンプします。

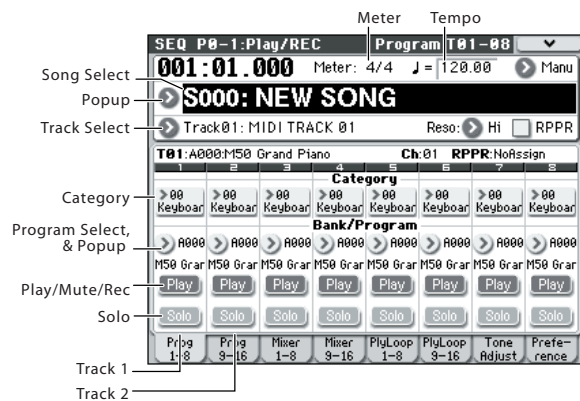
まずは、デモ・ソングをロードして、プレイバックしてください。ロード方法は、「デモ演奏を聴く」（☞p.5）を参照してください。

1. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。

P0–1: Play/REC– Program T01–08 または T09–16 ページを表示します。表示されていない場合は、[EXIT] スイッチを 3 回押します。

2. プレイバックするソングを “Song Select” で選びます。

Song Select Popup ボタンを押すと、リストから選択できます。なお、空欄のリストを選ぶと新規ソングが作成されます。

また、ソングの選択は、各 [VALUE] コントローラーを操作して選択することができます。ただし、ソングがない場合は [VALUE] コントローラーで選択することはできません。

3. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

手順 2 で選んだソングの演奏が始まります。

Note: P10:Pattern/RPPR 以外のページで SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとソングの演奏が始まります。P10: Pattern/RPPR では選択中のパターンの演奏が始まります。（P11: Cue List ではキュー・リストの各ソングが演奏されます。）

4. プレイバック中にSEQUENCER [START/STOP]スイッチを押すと演奏が停止します。

もう 1 度 [START/STOP] スイッチを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。

[LOCATE]、[PAUSE]、[<<REW]、[FF>>] スイッチについての機能は p.52 をご覧ください。

早戻し、早送りのスピードはメニュー・コマンド “FF/REW Speed” で設定します。

- [TEMPO] ノブを回す、または [TAP TEMPO] スイッチを押してテンポを設定します。

各トラックの音量、ミュート、ソロを設定する

SEQ P0–1: Play/REC Prog T01—08、T09–16、Mixer T01–08、T09–16 ページで、各トラックの音量、ミュート、ソロを設定できます。

（☞ 参照：PG p.129「SEQ P0: Play/REC」）

任意のトラックだけをモニターしない／任意のトラックだけをモニターする（ミュート／ソロ機能）

本機には MIDI トラック 1 〜 16 の任意のトラックを消音するミュート機能と、ソロで出力するソロ機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたり、ソロにしてプレイバックしたり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。ミュートとソロ機能の効果を確認してください。

1. プレイバックするソングを “Song Select” で選びます。

2. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

3. トラック 1 の “Play/Rec/Mute” を押します。

表示が「Play」から「Mute」に変わり、トラック 1 の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に消音することができます。

トラック 2 の “Play/Rec/Mute” を押します。表示が変わり、トラック 2 の演奏もミュートされます。ミュートを止めるには、“Play/Rec/Mute” を再度押します。

4. トラック 1 の “Solo On/Off” を押します。

「Solo」がハイライトで表示され、今度はトラック 1 の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることができます。

ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。

トラック 2 の “Solo On/Off” を押します。

表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏が聞こえます。MIDI トラック 3 〜 16 の音は聞こえません。

5. ソロ・オンをオフにするには再度 “Solo On/Off” を押します。MIDI トラック 1 と 2 の “Solo On/Off” をそれぞれ押してください。

表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ ·オフのとき、“Play/Rec/Mute” の設定で再生されます。

Exclusive Solo

通常、ソロ機能は上記の操作例のように、複数のトラックがソロ・オンになる「Exclusive Solo オフ」動作です。これに対してソロ・トラック／チャンネルをワンタッチで次々に切り替えて、常に 1 つのトラック／チャンネルのみがソロになる動作を「Exclusive Solo オン」といいます。

メニュー・コマンド“Exclusive Solo” でこの動作を切り替えます。

Exclusive Solo オフ : 複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン : Solo On/Off ボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。

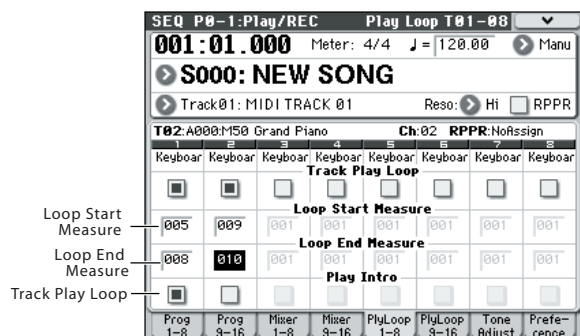
ソロの設定は、ソングのセーブ時に記録されません。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[1] を押すことによって、Exclusive Solo オン／オフを切り替えることができます。

[LOCATE] の設定

[LOCATE] スイッチを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。初期設定では001:01.000へ移動します。

移動するロケーションを変更するには、メニュー・コマンド“Set Location” で設定します。

[ENTER] スイッチを押しながら[LOCATE] スイッチを押すことでプレイバック中でもロケーションを設定できます。

(☞参照: PG p.194「Set Location (Set Location for Locate Key)」)

ループ・プレイバック

ソングのプレイバック／レコーディング時に、プレイバック中の MIDI トラックを個別にループさせることができます。

P0–1: Play/REC– Play Loop T01–08、T09–16 ページでループさせる MIDI トラックの “Track Play Loop” をチェックし、繰り返しプレイバックさせる小節の最初と最後を、“Loop Start Measure” と “Loop End Measure” で設定します。

“Play Intro” をチェックすると、イントロ部分をプレイバックさせてから、設定した小節間を繰り返しプレイバックします。

上図の設定例では、最初の小節からプレイバックした場合、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

“Play Intro” をチェックしない場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

MIDI トラック・レコーディング

レコーディング準備

レコーディングする前に Global モードでメモリー・プロテクトがはずれていることを確認してください。
（☞ 参照：p.83「メモリーにプロテクトをかける」）

新規ソングの作成

空のソングを選び、そこにレコーディングします。

1. MODE [SEQ] スイッチを押して、Sequencer モードに入ります。
2. “Song Select” を選びます（P0–1: Play/REC– Program T01–08 ページ等）。

   Song Select Popup ボタンを押すと、リストから選択できます。

3. 新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER]スイッチを押します（例えば[1]スイッチ、[ENTER]スイッチ）。ダイアログが表示されます。

   Song Select Popup ボタンを押して、Song No. ダイアログを表示した場合は、ソング・ナンバーを押して、ダイアログを表示します。

4. “Set Length” で小節数を入力して OK ボタンを押します。

   小節数は後からでも変更できます。（☞ 参照：PG p.200「Set Song Length」）
5. OK ボタンを押すとソングが作成されます。

Tips: OKボタンの替わりに、[ENTER]スイッチが使用できます。

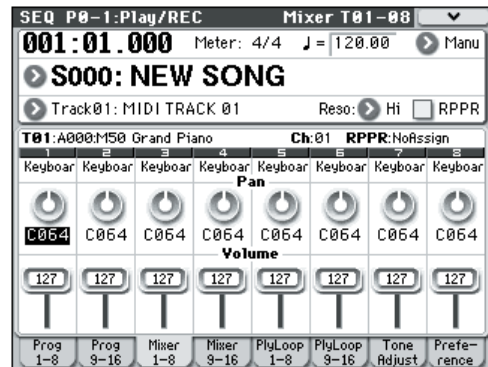
トラック設定

ここでは新規ソングをレコーディングするために、MIDI トラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な手順を説明します。

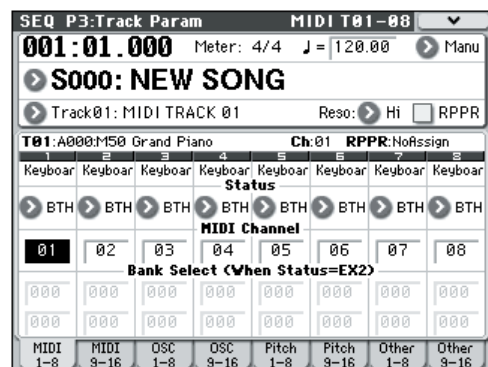
1. 各 MIDI トラックにプログラムを割り当てます。

   “Program Select” で各 MIDI トラックのプログラムを割り当てます。コンビネーションでティンバーにプログラムを割り当てる方法と同様です。（☞p.45）

   また、コンビネーションやプログラムの設定をコピーできます。（PG p.126、☞p.121 p.196）
2. プログラムを割り当てるときは、“Track Select” で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。
3. 各 MIDI トラックのパンとボリュームを設定します。

   Mixer 1–8 タブ（または Mixer 9–16 タブ）を押して、Mixer T01–08 ページ（Mixer T09–16 ページ）を表示します。

- “Pan” で各トラックのパンを、“Volume” で各トラックの音量を設定します。

4. 各 MIDI トラックで発音させる音源と MIDI チャンネルを設定します。

   [PAGE SELECT] スイッチを押して、SEQ Page Select を表示し、“P3 Track Param” を押します。P3: Track Param ページが表示されます。MIDI 1–8 タブ（または MIDI 9–16 タブ）を押して、MIDI T01–08 ページ（MIDI T09–16 ページ）を表示します。

- “Status” で各トラックで発音させる音源を本機または外部にするかを設定します。

  通常、内蔵音源を 16 マルチトラック・ティンバー音源として使用する場合、INT または BTH に設定します。

  INT：プレイバック時、そのトラックにレコーディングされている MIDI データが内蔵音源で発音します。また、そのトラックを “Track Select” で選んで、本体の鍵盤を弾くと内蔵音源が発音し、コントローラーを操作すると内蔵音源がコントロールできます。

  外部へは MIDI データを送信しません。

  EXT, EX2, BTH：プレイバック時、そのトラックにレコーディングされている MIDI データが MIDI OUT から送信され、外部音源を発音されます。また “Track Select” で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したときも、MIDI データが送信され、外部音源が発音およびコントロールされます。（外部音源の MIDI チャンネルを本機の EXT、EX2 または BTH のトラックの “MIDI Channel” に合わせる必要があ

ります。）
なお、BTH は、外部音源と同時に内蔵音源が発音、コントロールされます。

- “MIDI Channel”で各トラックの MIDI チャンネルを設定します。
  通常、“MIDI Channel” は、基本的には各トラックで異なるチャンネル 1 〜 16 に設定します。同じ MIDI チャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。

5. エフェクトを設定します。
P8:IFX および P9:MFX/TFX で各エフェクトを設定します。（☞ 参照：p.71「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」）

6. テンポと拍子を設定します。

- テンポは、[TEMPO] ノブを回して設定するか、[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔をテンポとして設定します。
  または、P0–1:Play/REC– Program T01–08 ページ等で “♩ (Tempo)” を選び、VALUE コントローラーで設定します。“Tempo Mode” は Manual に設定します。
- 拍子を設定します。ここでは“Meter”で設定する例を説明します。通常、この方法は最初のトラックへのレコーディング時に拍子を設定し、そのままレコーディングを開始する場合に使用します。
  a) SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、“Meter” を＊＊ / ＊＊にします。
  b) ＊＊ / ＊＊を押して表示を反転させ、VALUE コントローラーで拍子を設定します。
  c) SEQUENCER ［START/STOP］スイッチを押してレコーディングを開始し、プリカウントが終わり、Locate が 001:01:000 を越えるのを確認した後に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを終了します。指定した拍子はマスター・トラック（Master Track）に記録されます。
  プリカウント時にSEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

7. 必要に応じて、“REC Resolution” を設定します。MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング時、演奏した MIDI データのタイミングを補正します。（レコーディング済みのデータは補正されません）
例えば、リアルタイム・レコーディングで、8 分音符を入力していったときに、下図 1 のようにリズムが揺れてしまった場合に、“REC Resolution” を♪にしてリアルタイム・レコーディングすると自動的にタイミングが下図2のように補正されます。Hi のときは演奏したままのタイミングで記録されます。

8. その他の設定を必要に応じて行います。
アルペジエーター（P7:ARP/DT）、MIDI フィルター（P5:MIDI Filter/Zone）等を設定します。（☞ 参照：PG p.109「コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定」）
トーン・アジャスト機能でサウンドを整えてもよいでしょう。上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。

設定パラメーターの保存

ここで設定した「設定パラメーター」をテンプレートとして保存することができます。この設定を頻繁に使用する場合に、保存したテンプレートを、ロードして呼び出すことができるので、便利です。（☞ 参照：PG p.194「Save Template Song (Save as User Template Song)」）

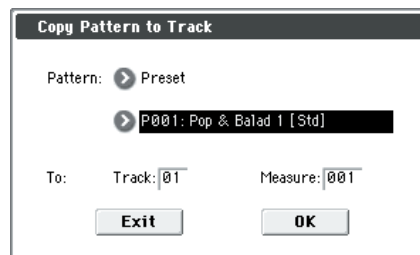
テンプレート・ソングを利用する

テンプレート・ソングをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。同時に、ドラム・パターンをトラックに割り当てることができます。

1. P0–1:Play/RECページ等でメニュー･ボタンを押して、“Load Template Song” を選びます。ダイアログが表示されます。

2. “From” でロードするテンプレート・ソングを選びます。

3. “Copy Pattern to Track too?” をチェックすると、“Load Template Song” を実行後に、パターンをコピーするダイアログが自動的に表示されます。
チェックしないで実行すると、手順 2 で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。

4. テンプレート・ソングのロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
実行すると、MIDI Track Loop と RPPR 以外のソングの設定データがコピーされます。
手順 3 で “Copy Pattern to Track too?” にチェックし、OK ボタンを押したとき は、“Copy Pattern To Track” ダイアログが表示されます。

このダイア ログは、メニュー・コマンド “Copy To Track”（P10: Pattern/RPPR– Pattern Edit）と同様のものです。

5. “Pattern” でコピーするパターンを選びます。
To “Track” でコピー先のトラックを選びます。
“Measure” でコピー先の先頭の小節を設定します。
671 種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームの後ろには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。
これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

6. 実行するときは OK ボタンを押します。

実行すると“Measure”が自動的にカウント·アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときは Exit ボタンを押します。

コンビネーションやプログラムの設定をコピーする

コンビネーションやプログラムの設定をコピーして、各トラックに設定することができます。

(☞参照：p.60「コンビネーションやプログラムのサウンドをレコーディングする」)

MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング

「レコーディング準備」が終わったら、レコーディングを開始します。

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。1 トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングをシングルトラック・レコーディングといいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。ドラムトラック機能、RPPR 機能、アルペジエーターを使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

レコーディング・セットアップ

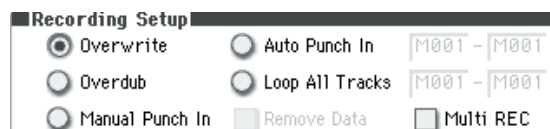
P0:Play/REC– Preferenceページ“Recording Setup”で、リアルタイム・レコーディング方法を設定します。

Overwrite（オーバー・ライト）

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選びます。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータはすべて書き換えられます。

この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングや MIDI イベント・エディットなどで修正します。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”を Overwrite に設定します。

3. “Location”でレコーディングを開始する小節を指定します。
4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを順番に押します。

   “Metronome Setup”が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの 2 小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
5. 演奏が終わったら [START/STOP] スイッチを押します。

   レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

   このとき [START/STOP] スイッチのかわりに [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう 1 度 [PAUSE] スイッチを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、[START/STOP] スイッチを押して終了させます。

この他に以下のレコーディング・セットアップがあります。詳しい操作方法については、PG p.137 をご覧ください。

Overdub（オーバー・ダブ）

すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときに、この方法を選びます。

データがレコーディングされているトラックに対して、この方法でレコーディングすると、データはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

Manual Punch In（マニュアル・パンチ・イン）

すでにレコーディングされているトラックのデータを、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチやフット· スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。

Auto Punch In（オート・パンチ・イン）

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選びます。指定した範囲だけがレコーディングされ、新たなデータに書き替えられます。

Loop All Tracks（ループ・オール・トラックス）

指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングし、データを追加していくときは、この方法を選びます。ドラム・パターンの作成などに向きます。(☞ 参照：p.57「リアルタイム・レコーディング例」)

Multi REC（マルチトラック・レコーディング）

複数のトラックを同時にレコーディングするときに選びます。MIDI マルチトラック・レコーディングは、ドラムトラック機能、アルペジエーターや RPPR、また外部のマルチトラック・シーケンサーから、同時にチャンネルの異なる複数 MIDI トラックをリアルタイム・レコーディングするときに使用します。

リアルタイム・レコーディング例

ここでは MIDI Track 01 にドラムス·プログラムを割り当て、次の 1 小節のドラムス・フレーズを作成する例を説明します。

1. 新規ソングを作成し、MIDI Track 01 にドラムス・プログラムを設定します。“Track Select”で MIDI Track 01 を選び、ドラムス・プログラムが鳴ることを確認してください。(☞p.55)
2. P0–1:Play/REC–Preference ページを選び、Recording Setup で“Loop All Tracks”を設定し、M001– M001 に設定します。(☞PG p.138)

   これで 1 小節が繰り返しレコーディングされていきます。データは書き加えられていきます。
3. “REC Resolution”を♪に設定します。(☞p.56)

Sequencer

4. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチ、[START/STOP] スイッチを順番に押します。

   メトロノームのプリカウントが 2 小節鳴った後、レコーディングが始まります。

5. 譜面を参考にして、まずは鍵盤で C3 を弾き Bass drum を 1 小節レコーディングします。
6. 次に鍵盤で E3 を弾き Snare を 1 小節、次に F#3 を弾き、Hi Hat をレコーディングします。
7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。
8. プレイバックして、レコーディングした演奏を聞いてください。

   SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。演奏を聞いたら、もう一度 [START/STOP] スイッチを押して演奏をストップします。

9. 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順 4 からレコーディングをやり直してください。

   Note: レコーディングが終了したら、Recording Setup を通常使用する "Overwrite" (P0–1:Play/REC– Preferenceページ) に設定します。

   また、P0–1:Play/REC– Play Loop T01–08 ページを表示し、MIDI Track 01 の "Track Play Loop" をチェックし、"Loop Start Measure" と "Loop End Measure" を001に設定します。プレイバックすると MIDI トラック 01 は 1 小節目を繰り返しプレイバックします。

ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングは、各音符の長さと強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データとして入力する方法です。

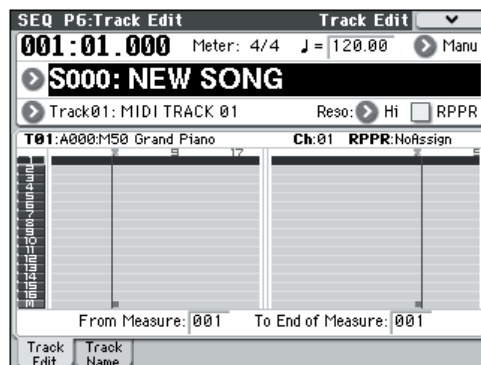
休符やタイは、ダイアログのRest ボタン、Tie ボタンで入力します。

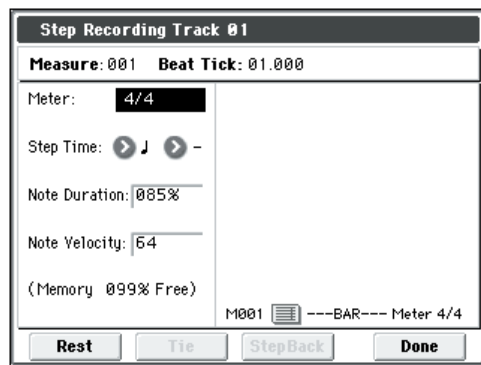
ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

ステップ・レコーディング例

ここでは MIDI Track 02 にベース・プログラムを設定し、次の 2 小節のフレーズをステップ・レコーディングで作成します。

1. MIDI Track 02 にベース・プログラムを設定します。"Track Select" で MIDI Track 02 を選び、ベース・プログラムが鳴ることを確認してください。
2. P6: Track Edit– Track Edit ページを選びます。
3. "From Measure" を 001 に設定します。

   これで 1 小節目からステップ・レコーディングが行えます。

4. メニュー・ボタンを押して、メニュー・コマンド "MIDI Step Recording" を押します。

   ダイアログが表示されます。

5. "Step Time" の "Select" で鍵盤で音程を入力するときの基本の音符、休符を表す長さを設定します。

   最初の C3 を♪.（付点八分音符）で入力します。
   左側のポップアップ・ボタンで、♪を選びます。
   𝅝（全音符）〜𝅘𝅥𝅰（32 分音符）が選択できます。
   付点音符を入力します。右側のポップアップ・ボタンで、「.」を選びます。

三連符は「3」を、左側で設定した音符の長さのままにするときは「–」を選びます。

“Note Duration” は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。

“Note Velocity” はベロシティ（音の強弱）のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。Keyに設定してください。Keyを設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。

6. 鍵盤で入力する 1 音目の C3 を押さえて、離します。

ディスプレイに入力したデータが数値で表示されます。右上の Measure 001 Beat Tick 01.000 が、Measure 001 Beat Tick 01.360に変わります。次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。

7. 手順 5、6 を参照してノートを入力してください。（最初のノート C3 は入力済みです。）

手順 5、6 以外にも、下記の入力方法も参照してください。

- 休符を入力するときRestボタンを押します。このとき“Step Time” 分の休符が入力されます。
- 音の長さを変更するときは “Step Time” を変更して入力しますが、入力した音符を伸ばしたい（タイ）ときは Tie ボタンを押します。このとき直前に入力した音符が “Step Time” 分伸びます。
- 入力した音符や休符を削除したいときは Step Back ボタンを押します。直前に入力した音符が削除されます。
- 和音を入力するときは、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さえなくても、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。
- 次に入力したい音符を確認するときは、[PAUSE] スイッチを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度 [PAUSE] スイッチを押すと待機状態が解除され、入力が行えます。

Note	Step Time: Select	Step Time: . 3 -	Key, Button	Measure/Beat Tick
C3	𝅘𝅥𝅮	.	C3 鍵盤	001 / 01.000
G3	𝅘𝅥𝅯	-	G3 鍵盤	001 / 01.360
𝄾	𝅘𝅥𝅮	-	Rest ボタン	001 / 02.000
C4	𝅘𝅥𝅮	-	C4 鍵盤	001 / 02.240
𝄿	𝅘𝅥𝅯	-	Rest ボタン	001 / 02.360
C4	𝅘𝅥𝅯	-	C4 鍵盤	001 / 03.120
D3	𝅘𝅥𝅮	-	D3 鍵盤	001 / 03.240
Eb3	𝅘𝅥𝅮	-	Eb3 鍵盤	001 / 04.000
E3	𝅘𝅥𝅮	-	E3 鍵盤	001 / 04.240
F3	𝅘𝅥𝅯	-	F3 鍵盤	002 / 01.000
𝄾	𝅘𝅥𝅮	-	Rest ボタン	002 / 01.120
C3	𝅘𝅥𝅯	-	C3 鍵盤	002 / 01.360
𝄾	𝅘𝅥𝅮	-	Rest ボタン	002 / 02.000
F2	𝅘𝅥𝅮	-	F2 鍵盤	002 / 02.240
Tie	𝅘𝅥𝅮	-	Tie ボタン	002 / 03.000
F2	𝅘𝅥𝅯	-	F2 鍵盤	002 / 03.240
𝄿	𝅘𝅥𝅯	-	Rest ボタン	002 / 03.360

Note	Step Time: Select	Step Time: . 3 -	Key, Button	Measure/Beat Tick
A2	𝅘𝅥𝅮	-	A2 鍵盤	002 / 04.000
A3	𝅘𝅥𝅯	-	A3 鍵盤	002 / 04.240
𝄿	𝅘𝅥𝅯	-	Rest ボタン	002 / 04.360

8. 入力が終了したら Done ボタンを押します。

SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してプレイバックしてください。

P0:Play/REC– Play Loop T01–08 ページを表示し、MIDI Track 02 の “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” を 001、“Loop End Measure” を 002 に設定すると、MIDI トラック 02 は 1 ～ 2 小節目を繰り返しプレイバックします。

9. 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順 4. からレコーディングをやり直してください。

ステップ・レコーディングを開始すると、レコーディングする小節以降のその MIDI トラックのデータがすべて消えます。途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには注意が必要です。

データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディングしていない他の MIDI トラックでステップ・レコーディングを行い、“Move Measure” または “Copy Measure” を実行してください。(☞PG p.203)

また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、“Event Edit” で編集するとよいでしょう。(☞PG p.199)

レコーディング・バリエーション

コンビネーションやプログラムのサウンドをレコーディングする

コンビネーションやプログラムの設定を、簡単にコピーし、レコーディングすることができます。

オート・ソング・セットアップ機能

オート・ソング・セットアップ機能は、Program、Combination モードでの演奏時、プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセットアップするものです。また、Sequencer モードのメニュー・コマンド "Copy From Combi" でセットアップすることもできます。

オート・ソング・セットアップ機能を、Combination モードで行う操作手順を説明します。

1. Combination モードに入ります。

2. Combi P0:Play– Program T01–08 ページで任意のコンビネーションを選びます。

各ティンバーのパンや音量、アルペジエーターの設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は "Update Combination"、または "Write Combination" を実行してください。

3. [ENTER] スイッチを押しながら SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

"Setup to Record" ダイアログが表示されます。

4. オート・ソング・セットアップを実行するときは OK ボタンを押します。

実行すると、Sequencer モードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

5. 自動的にレコーディング待機状態になり、P0–1:Play/REC–Preference ページ の設定に従ってメトロノームが発音します。

6. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。

レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

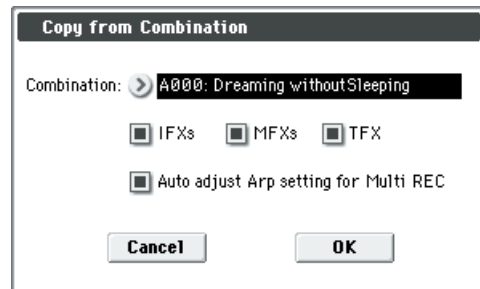
Sequencer モードでのセットアップ (Copy From Combination / Copy From Program)

Sequencer モードではメニュー・コマンド "Copy From Combi"、"Copy From Program" でコンビネーション、プログラムをセットアップします。ここではコンビネーションのセットアップする操作手順を説明します。

Note: グローバル MIDI チャンネル(Global P1:MIDI– MIDI ページ "MIDI Channel")が 01 であることを確認してください。

1. 新規ソングを作成します。

2. メニュー・コマンド "Copy From Combi" を選びます。

ダイアログが表示されます。

コピーする(コピー元の)コンビネーションを選びます。

コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーします。"IFXs"、"MFXs"、"TFX" にチェックをつけます。

"Auto adjust Arp setting for Multi REC" にチェックをつけます。コンビネーションの設定をそのままレコーディングするのに必要な MIDI トラックを自動的に REC に設定します。

OK ボタンを押して、コピーを実行します。

実行すると各トラックの "Play/REC/Mute" の設定が自動的に設定されているのが確認できます。また、"Multi REC" チェック・ボックスがチェックされています。

3. レコーディングを開始します。

[LOCATE] スイッチを押してロケーションを 001:01.000 にします。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押した後、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

Note: レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共にドラムトラック機能、アルペジエーターによるフレーズの最初から演奏が始まります。

演奏をレコーディングしてください。

4. 演奏を終えたら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE] スイッチを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。

ドラムトラック機能、アルペジエーターを使って同時に複数の MIDI トラックにレコーディングする

ドラムトラック機能、アルペジエーターを使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングで同時にレコーディングすることができます。(☞ 参照:PG p.109「コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定」)

RPPR 機能を使って同時に複数の MIDI トラックにレコーディングする

RPPR 機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ･レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(☞参照：p.63「RPPR の作成方法」)

外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数の MIDI トラックにレコーディングする

M50 に接続した外部 MDI シーケンサー等の演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(☞参照：PG p.140「外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数の MIDI トラックにレコーディングする」)

エクスクルーシブ・イベントのレコーディング

MIDI トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジや、外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージを、任意のMIDIトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。

プレイバック時、エクスクルーシブ･メッセージをこれらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールしたり、外部 MIDI 機器に送信することができます。

Note: メニュー･コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入し、ソングの途中で切り替えることもできます。

MIDI GM、XG、GS のエクスクルーシブ・メッセージをトラックにレコーディングすることはできますが、本機の音源では再現されません。

(☞参照：PG p.215「内部パラメーター･チェンジをレコーディングする」)

MIDI トラックのパン、EQ、ボリューム、トーン・アジャスト等の変化をコントロール・サーフェスでレコーディングする

リアルタイム・レコーディング時に、パン、EQ、ボリューム、トーン・アジャストをコントロールすることによって、それらの変化をレコーディングし、プレイバック時に反映させることができます。

複数の トラックの設定を同時に変更する場合はマルチ トラック・レコーディングしてください。

Note: これらのパラメーターのコントロールは、コントロール･チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージ送信します。これらのデータをレコーディングするには、Global P1:MIDI– MIDI Routing の“Enable Control Change”、“Enable Exclusive”をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。

Note: パラメーターを変更したときに、Pan: CC#10 パン、Volume: CC#7 ボリューム、Send1/2: CC#93 センド 1 レベル、CC#91 センド 2 レベルについて、コントロール･チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを Global P1: MIDI Basic ページの“Param. MIDI Out”で設定します。

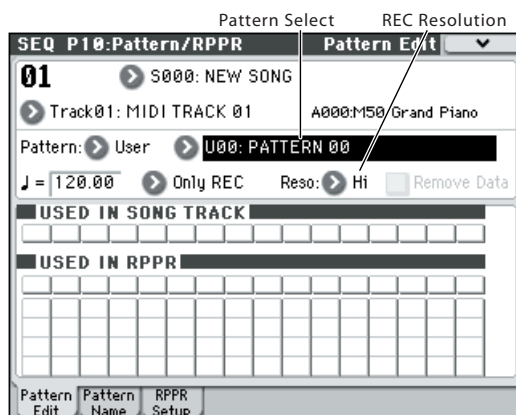
このとき､それぞれGlobal P1:MIDI– MIDI Routingの“Enable Control Change”､“Enable Exclusive”がチェックされている必要があります。

パターンのリアルタイム・レコーディング

リアルタイム・レコーディングでユーザー・パターンを作成します。ユーザー・パターンは、プリセット・パターンと同様に RPPR 機能で使用したり、ソングにコピーや配置して使用します。また、トラックの演奏データをパターンにコピーすることができます。

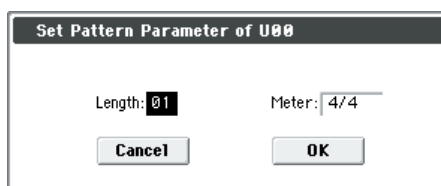
その他、メニュー･コマンド“Convert to Drum Trk Pattern”でユーザー・パターンをドラムトラック機能用のユーザー･ドラムトラック･パターンへコンバートすることができます。(☞p.52)

パターンのリアルタイム・レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

1. 新規ソングを作成し、「レコーディング準備」(☞p.55)を参考にして、パターンで使用するプログラムをトラックに設定します。
2. P10: Pattern/RPPR– Pattern Edit ページを表示します。

3. “Track Select”でパターンのレコーディングに使用するトラックを選びます。

   選択したトラックのプログラム等の設定でパターンが発音します。
4. “Pattern (Pattern Bank)”は User に、“Pattern Select”は U00 に設定します。

   1 つのソングにそれぞれ U00 ～ U99 のユーザー・パターンが作成できます。
5. メニュー・コマンド“Pattern Parameter”を選びます。

   ダイアログが表示されます。

6. パターンの小節数を“Length”で 04(4 小節)に、拍子を“Meter”で 4/4 に設定します。OK ボタンを押します。
7. 必要に応じて“REC Resolution”を設定し、リアルタイム・クォンタイズをかけます。

Sequencer

8. リアルタイム・レコーディングを開始します。

Loop All Tracks でのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

プリカウント後、パターン・レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

パターンの終了位置に達すると、パターンの開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。レコーディングを続けると、レコーディング済みの演奏データに書き加えられていきます。

9. パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したり "Remove Data" のチェック·ボックスにチェックをつけます。

詳しくは、「ループ・オール・トラックス」の手順 6 を参照してください。(☞p.57)

10. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、レコーディングを終了します。

演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は SEQUENCER [START/STOP]スイッチを押してレコーディングを中断し、[COMPARE] スイッチを押してください。

ソング編集（エディット）

ソングにさまざまな編集（エディット）を加えることができます。詳しくは、PG p.193 からを参照してください。

RPPR の作成方法

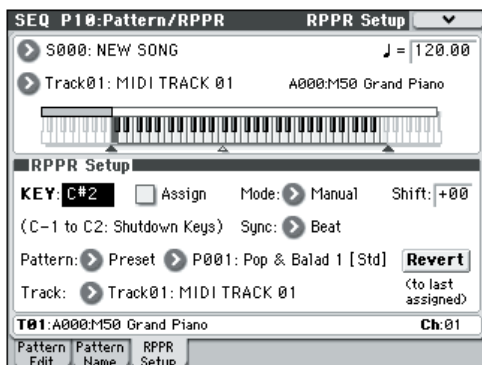
RPPR とはリアルタイム・パターン・プレイ／レコーディングの略で、パターン・データをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターン・データをプレイバックさせるものです。この演奏は、リアルタイム・レコーディングすることができます。（☞ 参照：PG p.184「10–3: RPPR Setup」）

RPPR を設定する

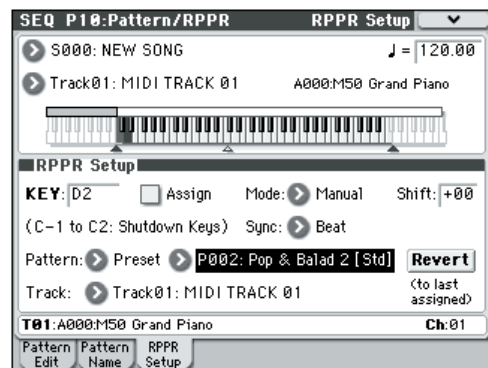
1. 新規ソングを作成し、MIDI トラック 1 にドラムス・プログラムを設定してください。
2. P10: Pattern/RPPR– RPPR Setup ページを選びます（下図参照）。このページでは RPPR 機能が自動的にオンになります。
3. パターンをアサインするキーを選びます。
4. C#2 を選びます。

   [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押しても設定できます。

   Note: C2 以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。
5. C#2 の “Assign” をチェックします。
6. “Pattern Bank” に Preset を、“Pattern Select” に P001 を設定します。
7. “Track” に Track01 を設定します。

   選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定（プログラム等）で再生されます。

8. 他のキーにパターンをアサインします。
   “KEY” を選び、[△] スイッチを押して D2 を選びます。
9. Revert ボタンを押します。

   “Assign”、“Pattern Bank”、“Pattern Select”、“Track” の各設定が、直前に設定した（手順 5 〜 7）値になります。
10. “Pattern Select” を選び、[△] スイッチを押して P002 を選びます。

    このように “Revert” を使用すると、アサインするパターンが連続した番号や近い番号、また同じトラックを使用するときに効率よく作業が行えます。

- 上記の方法を参考にして、P003 からのいくつかのパターンをアサインしてください。

11. C#2 のキーを押さえます。

    アサインしたパターンが再生します。
12. C#2 のキーから指を離し、D2 のキーを押さえます。

    パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は “Sync” と “Mode” の設定で変わります。
13. “KEY” で C#2 を選び、“Sync” を Measure にします。同様に D2 について設定します。

    鍵盤を順番に押さえてください。パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。

    Measure は、パターンを 1 小節単位で扱います。そして、2 番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。

    アサインした “Mode” の設定を Once にすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンの最後までを再生します。

- 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2 以下のキーを押します。

“Sync”、“Mode” また “Shift” についての詳細は、PG p.185 を参照してください。

- アサインしたキーはディスプレイのキーボード・グラフィックでも確認できます。
- パターンをアサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“Track Select” で、演奏するトラックを選びます。例えば C#2 〜 B2 までのキーに、ドラムス、ベースなどのバッキング・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3 より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPR のアサインは、特定の音域にまとめておくとよいでしょう。

RPPR を演奏する

作成した RPPR を使って、P0–1:Play/REC– Program T01–08 ページなどで演奏してみましょう。

1. P0–1:Play/REC– Program T01–08 ページを選びます。

2. “RPPR” チェック・ボックスをチェックします。

   RPPR 機能がオンになります。オン／オフはソングごとに設定します。

3. 鍵盤を弾くと RPPR の設定に従ってパターンが再生されます。

   外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“Track Select” の MIDI チャンネルでコントロールします。

- “Sync” が Beat または Measure に設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キー（すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたキー）のパターン演奏に同期します。
- “Sync” を Beat、Measure または SEQ にして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが 𝅘𝅥𝅰（32 分音符）以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

4. RPPR 機能をオフにするときは、RPPR チェック・ボックスのチェックをはずします。

ソングを再生しながら RPPR を演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPR を演奏することができます。

“Sync” が SEQ に設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

⚠ ソングの演奏時に、[<<REW]、[FF>>] スイッチを押すと同期しなくなります。

Note: ソングの演奏開始と同時に RPPR によるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの 1 小節を入れておくとよいでしょう。

Note: ソングが停止しているときは、アルペジエーターのタイミングに同期します。

RPPR 演奏のリアルタイム・レコーディング

RPPR によるリアルタイムでの演奏をレコーディングすることができます。（☞ 参照：PG p.186「RPPR での演奏をリアルタイム・レコーディングする」）

キュー・リストの作成と演奏

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックさせるものです。イントロ、A メロディー、B メロディー、サビ（コーラス）、エンディングなどの 1 曲を構成するソングを個々に作成し、このキュー・リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定し、1 曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、完成した 1 曲 1 曲を好きな順番に並べてプレイバックするジューク・ボックスとしても使用できます。(☞ 参照：PG p.188「SEQ P11: Cue List」)

キュー・リストを作成する

キュー・リストを構成する単位をステップといい、1 つのステップにソング・ナンバー、リピート（繰り返し回数）を指定します。

例えば、S000: INTRO、S001: VERSE、S002: CHORUS の各ソングを作成したとします。これらのソングをキュー・リストで組み合わせてみましょう。

1. Seq P11:Cue List を選びます。

   初期設定で、Step 01 にソング S000、Step 02 に End が選ばれます。

2. Step にソングを追加します。

   Step 02 の "Song" を選び、Insert ボタンを押します。Step 02 にソングが追加されます。ポップアップ・ボタンを押してリストから S001: VERSE を設定します。

   同様に、Step 03 の "Song" を選び、Insert ボタンを押して、Step 03 にソングを追加します。S002: CHORUS を設定してください。

   Cut ボタンを押すと、選択している Step が消去されます。Insert ボタンを押すと、カットしたソングが選択している Step に挿入されます。

   Copy ボタンを押すと、選択している Step がコピーされます。Insert ボタンを押すと、コピーしたソングが選択している Step に挿入されます。

3. 最終ステップを End に設定します。

   Continue to Step01 にすると、キュー・リストを繰り返し再生します。

4. "Repeat" で Step のソングを何回リピートさせるかを設定します。ここでは、Step 02 の S001: VERSE を 02 にしてください。

5. Step の各ソングを再生するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかを設定します。切り替える場合は "FX" チェック・ボックスをチェックします。

   ここでは、エフェクトを読み込む Step 01 の "FX" チェック・ボックスをチェックします。

6. 各ソングで設定したテンポで再生するには "Tempo Mode" を Auto に設定します。

   Manu (Manual) のときは、"♩=" で設定したテンポで再生します。

7. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと "Current Step" で設定したステップより演奏が開始します。

- "Step": 矢印で再生中のステップを示します。▶が現在選ばれている "Step" です。また停止中に "Current Step" を設定すると表示がかわります。
- "M ＊＊＊＊": そのステップの開始小節を示します。
- "Meter": 演奏中の拍子を示します。設定はできません。
- キュー・リストの名前は、メニュー・コマンド "Rename Cue List" で設定します。
- 鍵盤を弾くと "Track Select" で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるトラックを設定している場合、演奏時に切り替わります。

キュー・リストをソングにコンバートする

キュー・リストをメニュー・コマンド“Convert to Song”を使用して、1つのソングにコンバートすることができます。(☞参照：PG p.212「Convert to Song (Convert Cue List to Song)」)

ソングを保存する

作成したデータを忠実に再現するために、“Save All”で保存することをお薦めします。(☞参照：p.91「セーブ方法」)

電源をオフにすると、Sequencer　モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターンの各データは消えます。

テンプレート・ソングの保存

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトやアルペジエーター等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド“Save Template Song”でセーブしてください。

エフェクトの設定

M50 のエフェクトの概要

エフェクトは 170 種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

M50 のエフェクトは、5 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクト、1 系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。これらはすべてステレオの入出力を備えています。

また、これらのエフェクトでは、特定のエフェクト・パラメーターのかかり具合を M50のコントローラーや MIDI メッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させるダイナミック・モジュレーション（Dmod）、MIDI/Tempo Sync 機能、種類の異なるモジュレーション・エフェクトを同期させることが可能なコモン LFO が使用できます。

エフェクトの入出力

インサート・エフェクト

インサート・エフェクトIFX1 ～ 5 の入出力は、ステレオ・イン–ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet		
	Mono In - Mono Out	Effect
	Mono In - Stereo Out	Effect
	Stereo In - Stereo Out	Effect Effect

マスター・エフェクト

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、ステレオ・イン—ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2 で設定します。

マスター・エフェクトは、“Wet/Dry” の Dry（エフェクトをかけないダイレクト音）は出力しません。Wet（エフェクトをかけた音）のみを出力します。“Wet/Dry” からの出力は “Return1”、“Return2” で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は “Bus (IFX/Output) Select”（各モードの P8– Routing ページまたは P8– Insert FX Setup ページ）の L/R 出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000:No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたはエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet		
	Mono In - Mono Out	Effect
	Mono In - Stereo Out	Effect
	Stereo In - Stereo Out	Effect Effect

トータル・エフェクト

トータル・エフェクト TFX の入出力は、ステレオ・イン—ステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet		
	Mono In - Mono Out	Effect
	Mono In - Stereo Out	Effect
	Stereo In - Stereo Out	Effect Effect

Note: 各エフェクト・ブロック図に入出力構成を示しています。（☞ 参照：PG p.293）

各モードのエフェクト

Program モード

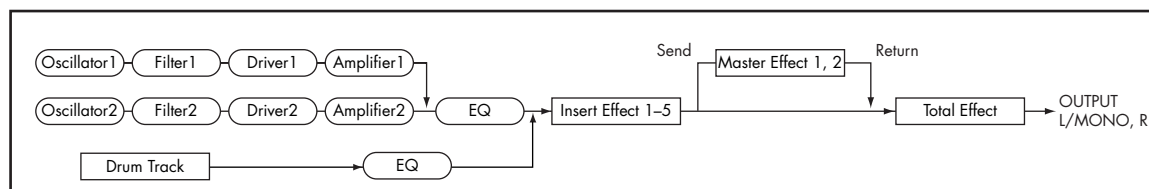
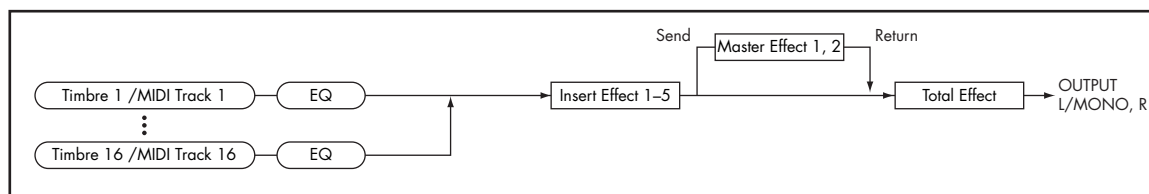
プログラムは、オシレーター（OSC1&2）の出力音を、フィルター（Filter）、ドライバー（Driver）、アンプ（Amplifier）、イコライザー（EQ）で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的なサウンドを調節します。また、ドラムトラック・プログラムの出力音にも、同様のエフェクトが使用可能です。これらの設定はプログラムごとに行えます。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードは、ティンバー／トラックごとのプログラム音を、トラック EQ や、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencer モードではソングごとに行います。

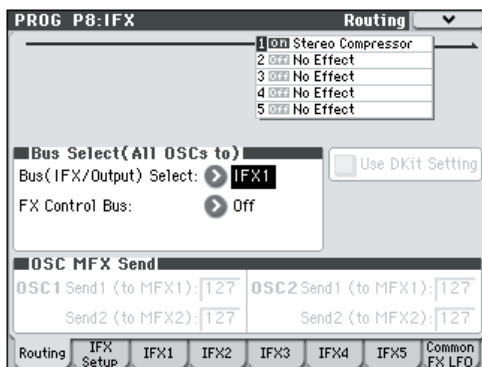
なお、Sequencer モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Program モード

Combination, Sequencer モード

ルーティングとエフェクト設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーター、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクト、トータル・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

1. Prog P8: IFX– Routing ページを表示します。

2. “Bus (IFX/Output) Select” で、オシレーターの出力を、どのバスへ送るかを設定します。オシレーターの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。

   L/R: インサート・エフェクトへは送りません。トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R へ送ります。

   IFX1 ～ 5: インサート・エフェクト IFX1 ～ 5 へ送ります。

   Off: “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

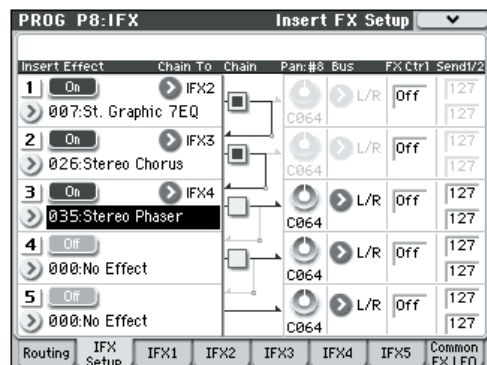
3. “OSC MFX Send” は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

   “Bus (IFX/Output) Select” を L/R または Off にしたときのみ設定できます。

   “Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 ～ 5 にしているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2”（Insert FX Setup ページ）でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

4. “FX Ctrl” は、オシレーター 1、2 の出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。（☞ 参照：PG p.278「FX Control Bus」）

インサート・エフェクト

5. Prog P8: IFX– Insert FX Setup ページを表示します。

6. IFX1 ～ 5 で各インサート・エフェクトを選びます。

   ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが 10 種類のカテゴリーに分かれて表示されます。左右のタブでカテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるエフェクトをディスプレイで選びます。

   メニュー･コマンド “Copy Insert Effect” で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また “Swap Insert Effect” で、例えば IFX1 と IFX5 を入れ替えることができます。

7. On/Off ボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。

   押すたびにインサート・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

8. “Chain” を設定します。

   “Chain” チェック･ボックスをチェックすると、インサート･エフェクトが直列に接続されます。手順 2 でオシレーターの出力が IFX1 へ入力されていますので、手順 5 図のように設定すると IFX1 → IFX2 → IFX 3 の 3 系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート（挿入）されます。

9. インサート・エフェクト通過後の “Pan:#8”、“Bus (Bus Select)”、“FX Ctrl”、“Send1”、“Send2” を設定します。

   “Chain” をチェックしているときは、最後の IFX 通過後の設定が有効です。（“FX Ctrl” を除く）

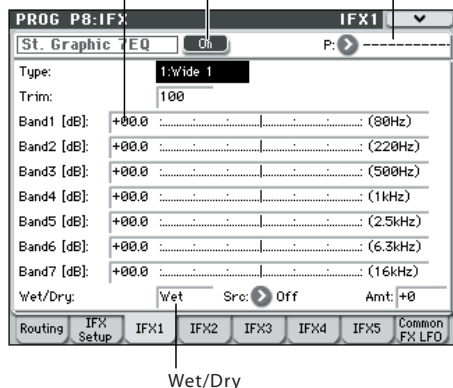
   “Pan: #8”: パンを設定します。

   “Bus”（Bus Select）: 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。

   “Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトへのセンド･レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。

   “FX Ctrl”: インサート･エフェクト通過後の音を FX Control バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。（☞ 参照：PG p.278「FX Control Bus」）

10. P8: IFX– IFX ページで選択したインサート･エフェクトのパラメーターを調整します。

IFX 1 ～ 5 タブを押して、パラメーターを調節します。

“Effect On/Off”: インサート･エフェクトのオン／オフを設定します。Insert FX Setup ページのオン／オフとリンクしています。

“P (Effect Preset)”: エフェクト･プリセットを選択します。M50 は、001: Stereo Compressor ～ 170: Early Reflections の各エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

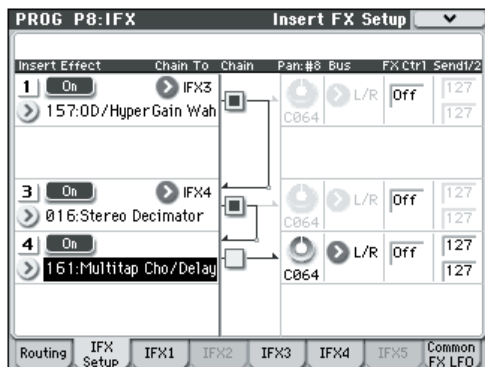
設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定を、メニュー・コマンド“Write FX Preset”でプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.293 ～を参照してください。

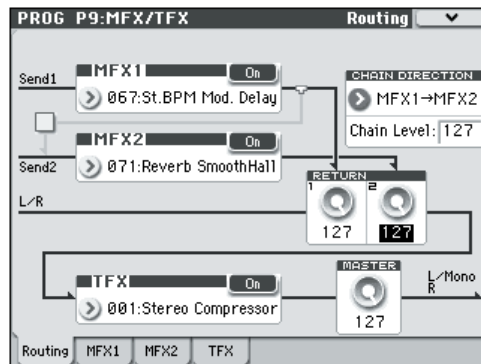
ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト（154: St.Mltband Limiter ～ 170: Early Reflections）は、その他のエフェクトよりも 2 倍の領域を使用します。

ダブルサイズ･エフェクトは、インサート・エフェクトIFX1 ～ IFX4、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1 にダブルサイズ･エフェクトを選択しているときは IFX2 が使用できません。MFX1 に選択したときは MFX2 が使用できません。

IFX1, IFX4 にダブルサイズ・エフェクトを選択した例

マスター・エフェクト

11. “Send1”、“Send2”の設定（手順 3 または 9）によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“Send1”、“Send2”が 0 のときはマスター・エフェクトへは入力されません。“Send1”が MFX1 に、“Send2”が MFX2 に対応します。

12. Prog P9: MFX/TFX– Routing ページを表示します。

13. MFX1、MFX2 で、それぞれのマスター・エフェクトを選びます。
手順はインサート･エフェクトと同様です。(☞ 参照 : 手順 6)

Note: ダブルサイズ・エフェクトは MFX1 にのみ選択できます。(☞ 参照 : p.70「ダブルサイズ･エフェクト」)

14. On/Off ボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。

押すたびにマスター・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

15. “Return1”、“Return2”で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

Note: 各エフェクトの“Wet/Dry”のWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターンの設定値をかけたものが（“Return”=127 で x1.0）実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

16. MFX1、MFX2 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

「プログラムのエフェクト設定」手順10 を参照してください。

トータル・エフェクト

17.“Bus (IFX/Output) Select” でオシレーターの出力を L/R、またはインサート通過後の “Bus” を L/R に設定することによってトータル・エフェクトへ入力されます。

また、マスター・エフェクトからの出力は、Prog P9: MFX/TFX– Routing ページの “Return1”、“Return2” で、トータル・エフェクトへ入力されます。

トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R に出力されます。

18. Prog P9: MFX/TFX– Routing ページを表示します。

19.TFX で、それぞれのトータル・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。(☞参照：手順 6)

トータル・エフェクトでは、ダブルサイズ・エフェクトを使用できません。(☞参照：p.70「ダブルサイズ・エフェクト」)

20. On/Off ボタンを押して、トータル・エフェクトをオンにします。

押すたびにトータル・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

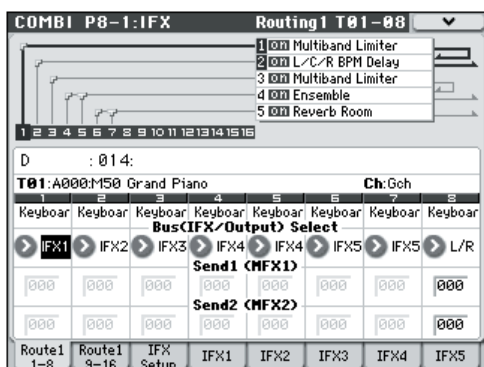
21.TFX ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定し、最終的な音を調整します。

「プログラムのエフェクト設定」手順 10を参照してください。

コンビネーション、ソングのエフェクト設定

Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定方法は類似しています。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

ルーティング

1. Combi P8–1: IFX– Routing1 T01–08 ページを表示します。

2. “Bus (IFX/Output) Select” で、ティンバーごとに出力を、どのバスへ送るかを設定します。ティンバーの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。

ディスプレイ上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェインの設定の状態が表示されます。この例では、T01（ティンバー1）は IFX1 と 2 を使用しています。T02 は IFX2、T03 は IFX3 と 4、T04 と T05 は IFX4、T06 と T07 は IFX5 をそれぞれ使用しています。

3. “Send1”、“Send2” では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルをティンバーごとに設定します。

“Bus (IFX/Output) Select” をL/R または Off に設定したときのみ設定できます。

Note: 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター1、2 ごとの “Send1”、“Send2” の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの “Send1”、“Send2” の設定が 0 のとき、ここのセンド・レベルを上げても実際のレベルは 0 になります。

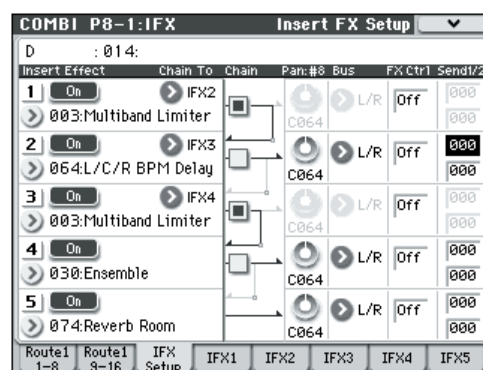
“Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 ～ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2”（Insert FX Setup ページ）で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

4. Combi P8–2: IFX– Routing2 ページを表示します。

“Bus (IFX/Output) Select” は Routing1 ページと同じものです。どちらのページからでも設定することができます。

“FX Ctrl” は、ティンバー出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞参照：PG p.278「FX Control Bus」)

インサート・エフェクト

5. Combi P8: IFX– Insert FX Setup ページを表示します。

6. IFX1 ～ 5 で各インサート・エフェクトを選び、各設定を行います。

7. IFX1 ～ 5 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(☞p.69)

MIDI 各エフェクトごとにダイナミック・モジュレーション（Dmod）、インサート・エフェクト通過後のパン（CC#8）、Send1、Send2 を MIDI でコントロールすることができます。

インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには Ch01 ～ 16 の右に「*」がつきます。MIDI チャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

Effect

マスター・エフェクト
トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。(☞p.70)

MIDI "Ctrl Ch." によるコントロールが可能で、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーション（Dmod）を、設定した MIDI チャンネルでコントロールすることができます。

ダイナミック・モジュレーション（Dmod）

ダイナミック・モジュレーション（Dmod）は、エフェクトの特定のパラメーターをM50のコントローラーやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync 機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

(☞ 参照：PG p.276「ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする」)

Common FX LFO

Common FX LFO は、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。通常、モジュレーション系エフェクトの LFO は、LFO スピードを合わせても、それぞれが独立しているために位相は合っていません。モジュレーション系の各エフェクトの "LFO Type" パラメーターで Common1 または Common2 を選択すると、各エフェクトごとの個別な LFO ではなく、ここで設定した共通の LFO でモジュレーションがかかります。これにより複数のモジュレーション系エフェクト、例えばフランジャー、フェイザー、オート･パンなどを同時に、1つのCommon FX LFO を使用して同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとに LFO 波形や、位相オフセット等を別々に設定できるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。

(☞ 参照：PG p.277「Common FX LFO」)

アルペジエーター機能

アルペジエーター機能を使って演奏する

アルペジエーターとは、アルペジオ（分散和音）を、自動的に発音する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。

鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する

本機のアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を搭載しています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE 音など音作りの一部としても効果的に使用できます。

さらに Combination、Sequencer モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に動作できる、デュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

本機には、5 個のプリセット・アルペジオ・パターン（UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM のオーソドックスなパターン）に加え、1028 個のユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。工場出荷時には、多種多様なプリセット・アルペジオ・パターンが収められています。また、ユーザー・アルペジオ・パターンは自分で作成することもできます。(☞PG p.244)

Program モードでアルペジエーターを使って演奏する

1. ［PROG］スイッチを押して Program モードに入り、プログラムを選びます。(☞ 参照：p.27 " プログラムの選択 ")

プログラムを切り替えていくと、ARP [ON/OFF] スイッチの LED が点灯するプログラムがあります（☞ 参照：p.77 " アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる ")。

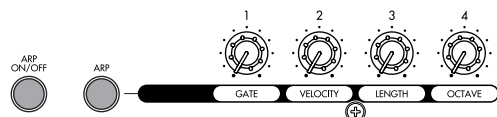
鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。また、その他のプログラムでもARP [ON/OFF]スイッチを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。

2. 次項で説明する「コントローラーでの設定」、「ディスプレイでの設定」を参照して、コントローラーを操作して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

コントローラーでの設定

アルペジエーターのオン / オフ

- ARP [ON/OFF] スイッチを押すたびにアルペジエーターのオン／オフが切り替わります。

  オンのとき（LED 点灯）、鍵盤を弾くと、選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

Note: プログラムのライト時にオン／オフの状態が保存されます。

コンビネーション、ソングでは、アルペジエーター A、B の設定によって、ARP [ON/OFF] スイッチをオンにしても、アルペジエーターがスタートしない場合があります。(☞PG p.110)

アルペジエーターのテンポ調整

- [TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチでテンポを調整します。

  ディスプレイ右上の "♩=" の値が変わります。40.00 ～ 300.00 の範囲で設定できます。[TAP TEMPO] スイッチの上にある LED が 4 分音符（♩）で点滅します。

  [TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチの他に、ディスプレイ上で "♩=" を選び、テン・キー[0] ～ [9] でテンポを入力し、[ENTER] スイッチを押しても設定できます。その他、VALUE コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期して LED が点滅します。

Note: テンポの設定はプログラムのライト時に保存されます。

Note: アルペジオの演奏スピードは "Reso"（Prog P0:Play– Arpeggiator ページ), "Resolution"（P7:ARP/DT– ARP Setup ページ）の設定に影響を受けます。

Global P1: MIDI– MIDI Basic ページの "MIDI Clock" が External MIDI、External USB のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、"♩=" EXT と表示され、外部 MIDI 機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

アルペジオ音の長さを変える

- コントロール・サーフェスで [ARP] スイッチを押し、ノブ 1 を回して、アルペジオ音の長さを変化させます。

  左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置（12 時方向）でプログラム・パラメーター "Gate"（Prog P7:ARP/DT– ARP Setup ページ）での設定値になります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: コントロール・サーフェスを RealTime Control A モードに切り替えてノブ 4（EG RELEASE）を調整すると効果的です。

アルペジオ音の強さを変える

- コントロール・サーフェスで[ARP] スイッチを押し、ノブ2 を回して、アルペジオ音の強さを変化させせます。

  左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置（12 時方向）でプログラム· パラメーター“Velocity”（Prog P7:ARP/DT– ARP Setup ページ）での設定値になります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: コントロール・サーフェスを RealTime Control A モードに切り替えてノブ 1（LPF CUTOFF）、2（RESONANCE/ HPF）、3（EG-INTENSITY）を調整すると効果的です。

アルペジオ・パターンの長さを変える

- コントロール・サーフェスで[ARP] スイッチを押し、ノブ3 を回して、アルペジオ・パターンの長さを変化させせます。

  左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置（12 時方向）でプログラム· パラメーター“Length”（Global P6:Arpeggio Pattern– Setup ページ）での設定値になります。

“Pat (Pattern Select)”で選択しているアルペジオ・パターンが P0 〜 P4 のプリセット· アルペジオ ·パターンの場合は、ノブを回しても変化しません。U0000(INT) 〜 U1027(USER) のユーザー・アルペジオ・パターンを選択しているときのみ有効です。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

アルペジエーターが展開する音域を変化させる

- コントロール・サーフェスで[ARP] スイッチを押し、ノブ4 を回して、アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で変化させせます。

  左に回すと音域が狭く、右に回すと音域が広くなります。センター位置（12 時方向）でプログラム· パラメーター“Octave”（Prog P7:ARP/DT– ARP Setup ページ）での設定値になります。

Note: 選んでいるプログラムによっては、ノブ [4] を操作しても、効果が変わらないことがあります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

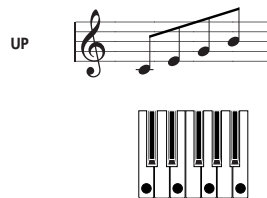
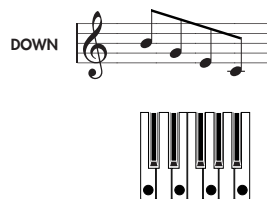
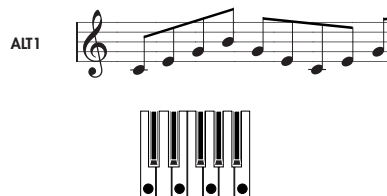
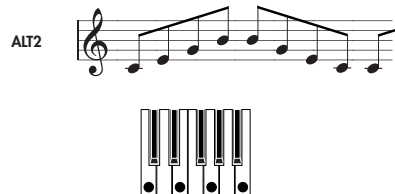
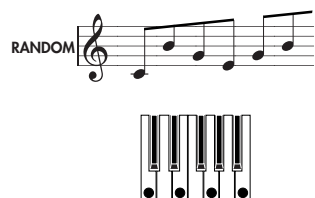
ディスプレイでの設定

- Prog P0:Play で、ARP タブを押します。

アルペジオ・パターンの選択

P0 〜 P4 のプリセット・アルペジオ・パターン、U0000(INT) 〜 U1027(USER) のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、U0000(INT) 〜 U0899(INT)、U0900(USER) 〜 U1027(USER) の一部に多種多様なアルペジオ・パターンが収められています。

- “Pat (Pattern Select)”を選び、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイヤル、[△]、[▽] スイッチ、ポップアップ・メニューでアルペジオ・パターンを選択します。
  ユーザー・アルペジオ・パターンは、テン・キー[0] 〜 [9] でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押すことによっても選択できます。

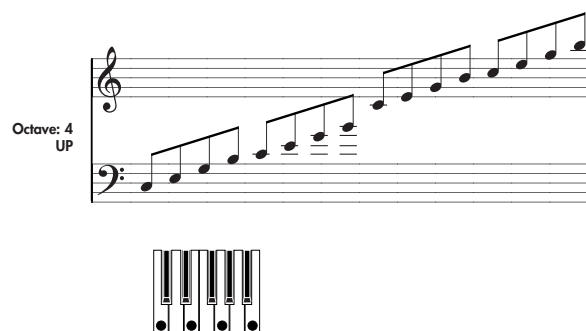
P0: UP

P1: DOWN

P2: ALT1

P3: ALT2

P4: RANDOM

アルペジオ音の間隔を変える

“Reso (Resolution)”で、アルペジオ音の間隔を♪3 ～♩で設定します。

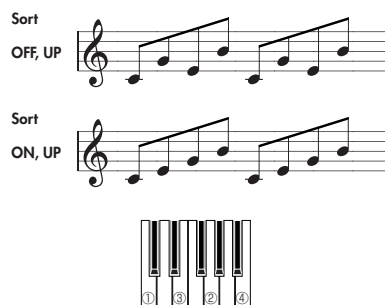
- “Reso”を選び、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイヤル、[△][▽] スイッチ、ポップアップ・メニューでアルペジオ音の間隔を設定します。

アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

“Octave”ラジオ・ボタンでアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。

- “Octave”ラジオ・ボタンで展開させるオクターブの範囲を選びます。

弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順にアルペジオを展開させるか、鍵盤を押した順番にアルペジオを展開させるかを設定します。

- “Sort”チェック・ボックスを設定します。
  チェックする：鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します。
  チェックしない：鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。

アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる

鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏を続けさせるか、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まるかを設定します。

- “Latch”チェック・ボックスを設定します。
  チェックする：鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が続きます。
  チェックしない：鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。

アルペジエーターをキー・シンクさせる

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDI クロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。

- “Key Sync.”チェック・ボックスで設定します。
  チェックする：ノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。
  チェックしない：MIDI クロックのタイミングに同期して動作します。

アルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させる

- “Keyboard”チェック・ボックスを設定します。
  チェックする：鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。
  チェックしない：アルペジオ音だけが発音します。

Combination モードでアルペジエーターを使って演奏する

Combination モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができるデュアル・アルペジエーターで構成されています。

1. ［COMBI］スイッチを押して Combination モードに入り、コンビネーションを選びます。（☞ 参照：p.43 “ コンビネーションの選択 ”）

   コンビネーションを切り替えていくと、ARP [ON/OFF] スイッチの LED が点灯するコンビネーションがあります（☞ 参照：p.77 “ アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる ”）。

   鍵盤を弾くと、アルペジオ演奏がスタートします。また、その他のコンビネーションでも ARP [ON/OFF] スイッチを押すと（LED 点灯）、アルペジエーターがオンになります。

2. 前項の「コントローラーでの設定」と次項で説明する「ディスプレイでの設定」を参照して、コントローラーを操作して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

ARP [ON/OFF] スイッチ、[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ、コントロール・サーフェス[ARP] 選択時のノブは、アルペジエーター A、B 両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に状態が保存されます。

ディスプレイでの設定

- Combi P0: Play で、ARP A タブを押します。

動作させるアルペジエーターの選択

“Arpeggiator Run”で動作させるアルペジエーターにチェックをつけます。ここでチェックしているアルペジエーターが、ARP [ON/OFF] スイッチをオンにしたときに動作します。

ただし、右に表示されている“Timbre Assign”で確認できる T（ティンバー）1 ～ 16 に、アルペジエーター A または B がアサインされている場合にのみアルペジエーターによる発音が行われます。設定は Combi P7:ARP/DT– ARP Setup T01–08、T09–16 ページ“Arpeggiator Assign”で行います。（☞PG p.107）

Arpeggiatror-A、Arpeggiator-B

“Pat（Pattern Select）”、“Reso（Resolution）”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”の設定を A、B それぞれに対して行います。（☞PG p.108）

ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーション「C015: Skippy Wants to Dance!」（カテゴリー : LeadSplits）がどのように構成されているかを確認してみましょう。

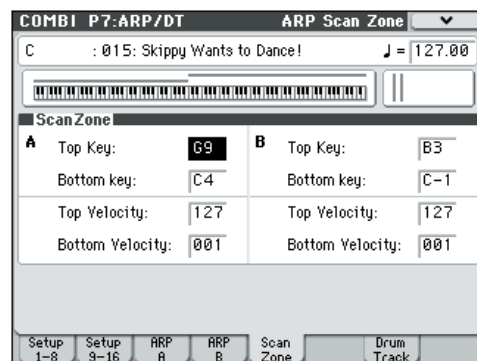
- コンビネーション C015: Skippy Wants to Dance! を選び、Arpeggio Play A ページ– Arpeggio Play B ページを表示してください。

- “Timbre Assign”を見ると、アルペジエーター A がティンバー 3（T3）に、アルペジエーター B がティンバー 5（T5）と 8（T8）にアサインされています。

  鍵盤を弾くと、アルペジエーターB でティンバー5 のプログラムが発音します（ティンバー8 は、ティンバー 5 を動作させるためのダミー・ティンバーです ☞PG p.110）。アルペジエーター A でティンバー 3 のプログラムが発音します。

- “Arpeggiator Run”の A または B のチェックをはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。

  再度チェックをつけて鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。

- また、Combi P7:ARP/DT– ARP Scan Zone ページを表示すると、A の“Top Key “、“Bottom Key”で B3 以下の鍵盤にだけアルペジエーターA が、B の“Top Key “, “Bottom Key”で C4 以上の鍵盤にだけアルペジエーター B が動作するようにそれぞれ設定されているのが確認できます。

アルペジエーターに関するその他の設定

"Gate"、"Velocity"、"Swing"、"Scan Zone" が設定できます。これらは Prog P7: ARP/DT– ARP Setup ページ、Combi P7:ARP/DT– Arpeggiator A、B ページで設定します。（☞PG p.60、p.107、p.167）

アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定に切り替えるか、切り替わらないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

"Load ARP when changing"（Global P0:Basic Setup– Basic ページ）で設定します。（☞PG p.219）

アルペジエーターの同期

アルペジエーター A、B 間の同期や、ドラムトラック機能との同期、Sequencer モードでのアルペジエーターとシーケンサーの同期については、PG p.173 を参照してください。

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

U0000(INT) ～ U1027(USER) に自分で作成したアルペジオ・パターンをライトすることができます。

Global P6: Arpeggio Pattern で作成します。（☞PG p.247）

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能を使って演奏する

ドラムトラック機能とは、簡単な操作で M50 の高品位ドラム・プログラムを、さまざまなドラムトラック・パターンで演奏させる機能です。

ドラムトラック･パターンに合わせて、プログラムやコンビネーションのフレーズを探ったり、楽曲のアウトラインを構成するときに使用すると便利です。そして、アイデアが浮かんだらオート・ソング・セットアップ機能を使用して、すぐに Sequencer モードでレコーディングすることもできます。

ドラムトラック・パターンには、さまざまな音楽ジャンルを網羅したプリセット・パターンと、自分で作成したユーザー・パターンが使用できます。

Preset	P001...P671	プリセット・ドラムトラック・パターン
User	U000...U999	ユーザー・ドラムトラック・パターン

U000 〜 U999 は書き込みことができます。Sequencer モードで作成したユーザー・パターンを、ユーザー・ドラムトラック･パターンへコンバートすることができます。

ドラムトラック・パターンは DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してすぐにスタートさせるか、[ON/OFF] スイッチを押した後、鍵盤を押したときにスタートさせます。鍵盤を押してスタートさせるときは、任意の鍵盤やベロシティの範囲でパターンをスタートさせることもできます。

ドラムトラック・プログラムは、ドラムトラック用の EQ で音質を補正したり、エフェクトのルーティング設定なども簡単にできます。

Program モードでドラムトラック機能を演奏する

プログラムの選択とドラムトラック機能のオン／オフ

1. MODE [PROG] スイッチを押して Program モードに入り、プログラムを選びます。(☞ 参照：p.27「プログラムの選択」)

2. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。

[ON/OFF] スイッチが点灯または点滅します。これはプログラムの設定（“Trigger Mode”）によって変わります。

点灯する場合：ドラムトラック･パターンがスタートします。オフにするとストップします。（“Trigger Mode” Start Immediately 時）

点滅する場合：ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします（“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時）。

演奏のテンポ調整

- [TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポを調整します。

ディスプレイ右上の “♩=” の値が変わります。40.00 〜 300.00 の範囲で設定できます。[TAP TEMPO] スイッチの上にある LED が 4 分音符 (♩) で点滅します。

[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチの他に、ディスプレイ上で “♩=” を選び、テン・キー[0] 〜 [9] でテンポを入力し、[ENTER] スイッチを押しても設定できます。その他、VALUE コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期して LED が点滅します。

Note: テンポの設定は、プログラムのライト時に保存されます。

Global P1: MIDI– MIDI Basic ページの “MIDI Clock” が External MIDI、External USB のとき、または Auto に設定して MIDI クロックを受信しているときは、“♩=” EXT と表示され、外部 MIDI 機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

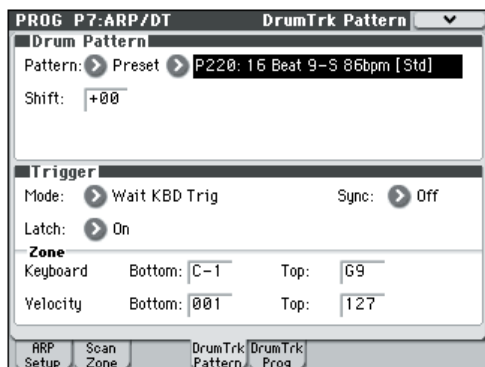
ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

1. Prog P0: Play– Main ページを表示します。

2. ドラムトラック・パターンを選びます。“Pattern （Pattern Bank）” でプリセットまたはユーザー・バンクを選び、“Pattern No.” でパターン・ナンバーを選びます。
3. “Drum Track Program” は、ドラムトラック・パターンを発音させるプログラムを選びます。

   Note: 選択できるプログラムはカテゴリー No. 15（Drums）のプログラムのみです。自分で作成したプログラムをドラムトラックで使用するときは、“Category” を 15 に設定して保存してください。（☞p.32）

   Note: 空のパターンを選択した場合は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチはオンにすることができません。

これらのパラメーターはP7: ARP/DTページでも設定できます。

Combination モードでドラムトラック機能を演奏する

コンビネーションの選択とドラムトラック機能のオン／オフ

1. MODE [COMBI] スイッチを押して Combination モードに入り、コンビネーションを選びます。（☞ 参照：p.43「コンビネーションの選択」）

2. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押します。

   [ON/OFF] スイッチが点灯または点滅します。これはコンビネーションの設定（“Trigger Mode”）によって変わります。

   点灯する場合：ドラムトラック・パターンがスタートします。オフにするとストップします。（“Trigger Mode” Start Immediately 時）

   点滅する場合：ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします（“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時）。

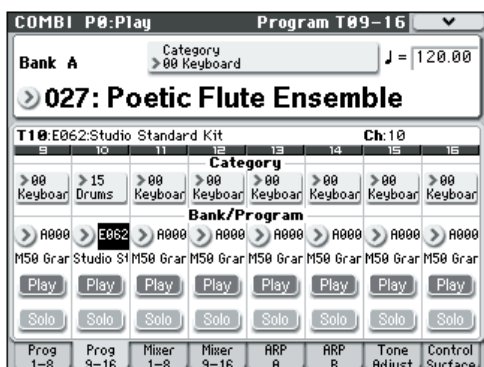
演奏のテンポ調整

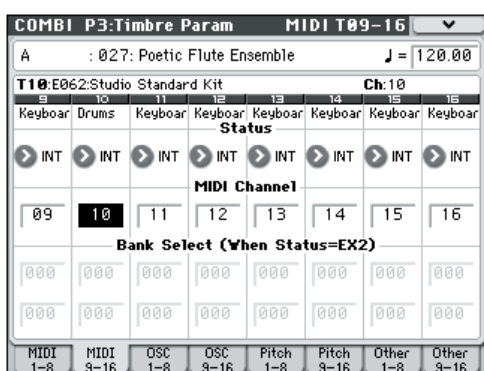
[TEMPO] ノブ、または [TAP TEMPO] スイッチで演奏テンポを調整します。

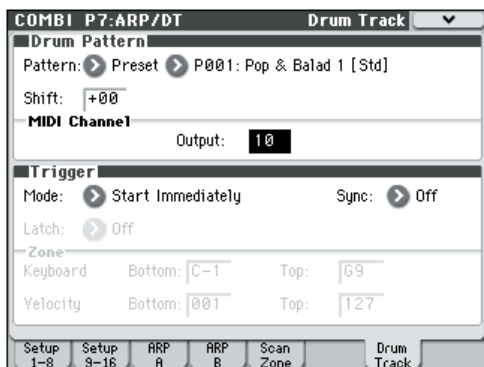
ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

Combination モードでのドラムトラック機能は、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のトラック（ティンバー）がありません。そのため、ドラムトラック・パターンを発音させるプログラムのために任意のティンバーを使用します。

1. Combi P0: Play– Program T01–08 または T09–16 ページで、ドラムトラック用のティンバーを選択し、ドラムトラック・プログラムを選択します。

   次図の例ではティンバー 10 をドラムトラック用のティンバーに選んでいます。

2. ドラムトラック用のティンバーのMIDIチャンネルを設定します。

   他に同じMIDIチャンネルのティンバーがあると、そのティンバーも一緒に発音しますので注意してください。

3. Combi P7: ARP/DT, Drum Track ページを表示します。

   ドラムトラックのアウトプットMIDIチャンネル "Output" を設定します。手順2で設定したティンバーのMIDIチャンネル "MIDI Channel" に合わせます。

4. ドラムトラック・パターンを選びます。"Pattern (Pattern Bank)" でプリセット、またはユーザー・バンクを選び、"Pattern No." でパターン・ナンバーを選びます。

   Note: 空のパターンを選択した場合は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチはオンにすることができません。

5. DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押して、正しく発音するかを確認してください。

   Triggerの各設定によって、トリガーのしかたが変わります。"Trigger Mode" にStart Immediatelyを設定した場合は、[ON/OFF] スイッチを押すと、ドラムトラック・パターンがスタートします。Triggerの各設定については、PG p.63「7–4b: Trigger」をご覧ください。

ドラムトラックに関するその他の設定

ドラムトラックに関する設定は、"Sync"，"Latch"，"Zone" などがあります。これらはProg P7: ARP/DT, Drum Trk Patternページ、Combi P7:ARP/DT, Drum Trackページで設定します。(☞PG p.63、p.111、p.171)

ドラムトラックの同期

アルペジエーター機能、Sequencerモードでのソング、パターン、RPPR演奏との同期については、PG p.172を参照してください。

ドラムトラック・パターンの作成

自分で作成したドラム・パターンをドラムトラック・パターンにコンバートすることができます。(☞PG p.211)

本機全体に関する設定

Global モードの構成

Global モードは、マスター・チューン、キー· トランスポーズ、エフェクト・グローバル・スイッチ、グローバル MIDI チャンネルなど全体に関する設定を行います。

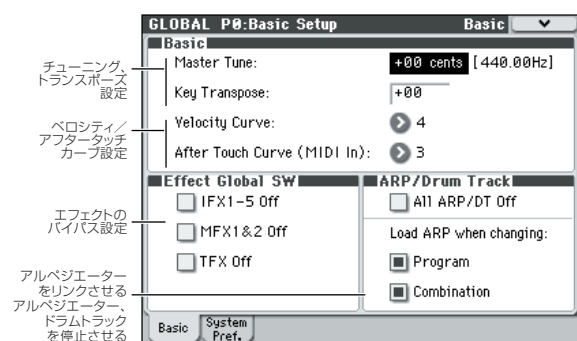
その他に、ユーザー・ドラムキット、ユーザー · アルペジオ · パターン、スケールの作成、ダンパー ·ペダル、アサイナブル · フット・スイッチ、ペダルの設定や、プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネーム等を設定します。

各ページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(☞p.16) を参照してください。

Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源をオフにすると消えます。Global モードのデータは、ユーザー·ドラムキットの設定 (Global P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(Global P6) それ以外の全グローバル・セッティング (Global P0 ～ 4) の 3 つがあり、それぞれを保存します。また Media モードで SD カードに保存することもできます。(☞ 参照: p.89、p.91)

Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

グローバル・セッティング

ベーシック・セットアップ

他の楽器とチューニングを合わせる／トランスポーズ（移調）する

“Master Tune” は、全体のピッチを調整します。
“Key Transpose” は、音域を半音単位でずらします。

(☞ 参照：PG p.218「Master Tune」)
(☞ 参照：PG p.218「Key Transpose」)

ベロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

ベロシティや MIDI IN から受信したアフタータッチ等の強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。

(☞ 参照：PG p.218「Velocity Curve」)
(☞ 参照：PG p.219「After Touch Curve (MIDI IN)」)

エフェクトをバイパスする

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをバイパスします。

(☞ 参照：PG p.219「0–1b: Effect Global SW」)

アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

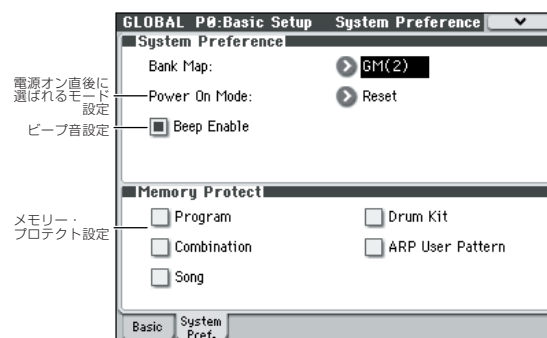
プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を切り替えるか、切り替えないようにするかを設定できます。

(☞ 参照：PG p.219「Load ARP when changing:」)

アルペジエーターとドラムトラックを停止する

“All ARP/DT Off” をチェックすると、すべてのアルペジエーター、ドラムトラック機能がオフになります。ARP [ON/OFF]、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオンの場合でも、アルペジエーター、ドラムトラック機能は動作しません。

(☞ 参照：PG p.219「All ARP /DT Off」)

システム・プリファレンス

電源オン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる

電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode” の設定により異なります。

“Power On Mode” が Reset のとき（出荷時の設定)、自動的に Program モードの P0:Play が選ばれます。

“Power On Mode” が Memorize のとき、前回電源オフする直前の場所（モード、ページ)およびプログラム、コンビネーション・ナンバーが呼び出されます。

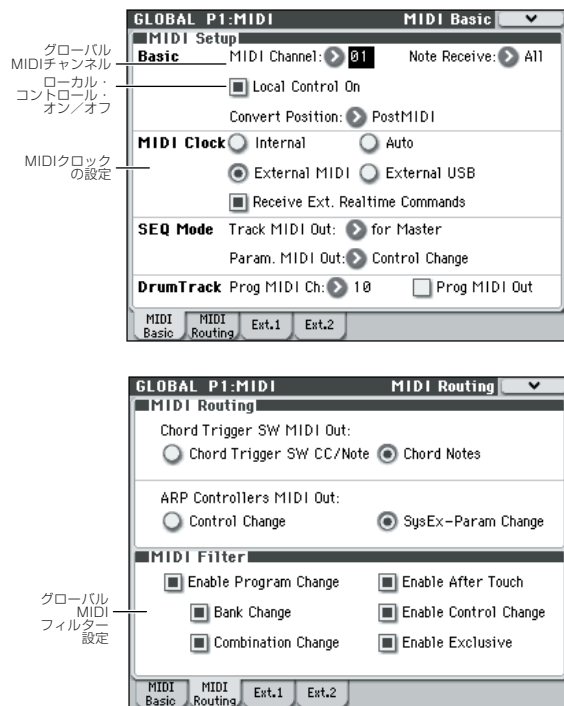
(☞ 参照：PG p.220「Power On Mode」)

ディスプレイを押したときにビープ音を出す

(☞ 参照：PG p.220「Beep Enable」)

メモリーにプロテクトをかける

(☞ 参照：p.90 “ メモリー・プロテクト ”)
(☞ 参照：PG p.221「0–2b: Memory Protect」)

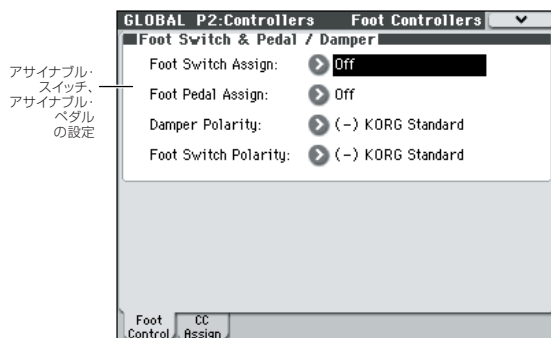
MIDI ベーシック

本機全体の MIDI に関する設定をする

Global P1: MIDI– MIDI Basic ページと MIDI Routing ページでは、グローバル MIDI チャンネルや、ローカル・コントロール・オン／オフ、MIDI クロック、MIDI ルーティングや、MIDI フィルターなどを設定します。

MIDI エクスクルーシブ・ダンプ・データの送信もこれらのページのメニュー・コマンドで行います。

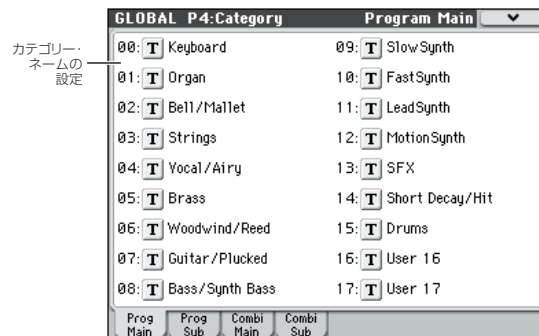
（☞ 参照：PG p.254「Dump:」）

ペダル等のコントローラー設定

Global P2: Controllers–Foot Controllers ページでは、次の設定を行います。

アサイナブル・スイッチ , アサイナブル・ペダルの機能を設定する

（☞ 参照：PG p.229「2–1: Foot Controllers」）

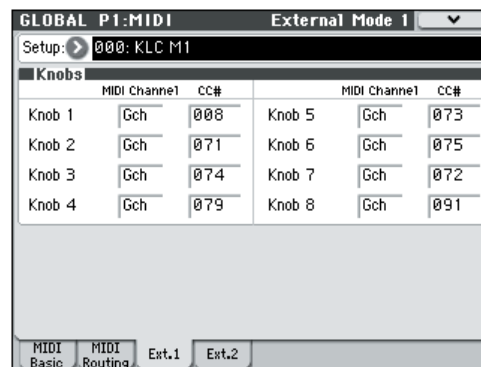
カテゴリー・ネームを設定する

プログラム、コンビネーションのカテゴリー／サブ·カテゴリーに名前を付けます。

Program, Combination のカテゴリー・ネームを設定する

（☞ 参照：PG p.233「Global P4: Category」）

エクスターナル・コントロール

M50 のエクスターナル・コントロールは、コントロール・サーフェス [EXTERNAL] スイッチを押したときのノブ [1] 〜 [4] とコード・トリガー・スイッチで、外部 MIDI 機器をコントロールします。これらのコントローラーでそれぞれ MIDI チャンネルと MIDI コントロール・チェンジを送信します。合計 128 のセットアップがあります。

工場出荷時には、プリロード・データがロードされています。例えば、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするためのセットアップや、DAW ソフトウェアのレベルやパンなどをリアルタイムにコントロールするためのエクスターナル・セットアップが収められています。

エクスターナル・セットアップは、Global P1: MIDI–External Mode ページで設定します。使用方法および設定例については、PG p.226「1–3: External Mode 1」をご覧ください。

Note: プリロード·エクスターナル·セットアップのコントロール・チェンジ（CC#）設定と、対象となるアプリケーションの設定については、「M50 External Setups」（PDF）をご覧ください。

ドラムキットのエディット

ドラムキットとは？

ドラムキットは、キーごとにドラムサンプルを割り当てたものです。ドラムキットには、以下のような特長があります。

- ノートごとに異なるサウンドが発音する。
- 各キーに（1 つのドラム・インストゥルメントである）ドラムサンプルを割り当てます。
- 各ノートには 4 個までのドラムサンプルがアサインでき、ベロシティ・クロスフェードで切り替えます。
- 各ノートには、音を作るために重要な以下のパラメーターを設定できます。
  ボリューム、フィルター・カットオフ、レゾナンス、エンベロープ・アタック、ディケイ、ピッチ、ドライブ、ロー・ブースト、プログラム EQ の各帯域ゲイン

  例えば、いくつかのインストゥルメントに高い “Drive” と低い “Filter Cutoff” を設定してローファイなサウンドを作り、それ以外のインストゥルメントはクリアなオリジナルのままにすることなどができます。
- ノートごとに、インサート・エフェクトへのルーティングと、エフェクト・センド・レベルが設定できます。例えば、スネアだけにコンプレッサーをかけることなどができます。

ドラムキットは、“Oscillator Mode” を “Drums” に設定したプログラムでのみ使用できます。

ドラムキットの作成方法は、PG p.240 をご覧ください。

Global

データの保存と読み込み

データを保存する

保存できるデータについて

M50の各データを保存する方法は、インターナル・メモリーへのライト、SDカード（市販）へのセーブ、MIDIデータ・ダンプがあります。

インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトすることができます。

- プログラム
  バンクA...Eの各プログラム000～127
- コンビネーション
  バンクA...Dの各コンビネーション000～127
- グローバル・セッティング
  （Global P0:Basic Setup～P4:Category）
- ユーザー・ドラムキット00(INT)...47(USER)
- ユーザー・アルペジオ・パターンU0000(INT)...U1027(USER)
- ユーザー・ドラムトラック・パターンU000...U999
  (☞参照：p.79)
- ユーザー・テンプレート・ソングU00～U15
  ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター（☞PG p.151）、アルペジエーター、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する"Meter"、"Metronome"、"PLAY/MUTE"、"Track Play Loop"（Start/End Measureを含む）、RPPRの設定もライトされません。Sequencerモードのメニュー・コマンド"Save Template Song"でライトします。（☞PG p.194）
- エフェクト・プリセット
  各エフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーにライトできます。メニュー・コマンド"Write FX Preset"でライトします。

⚠ エディットしたSequencerモードの各設定データはライト操作でインターナル・メモリーに保存できません。

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き替えが可能で、デモ・ソング以外は前述の「インターナル・メモリーへのライト」に示す各箇所にライトされています。またこれらのデータは本機のシステム領域に記憶されています。

Globalモードのメニュー・コマンド"Load Preload / Demo Data"でインターナル・メモリーへ再ロードすることができます。

プリセット・データは、ライトによる操作で書き替えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- GMプログラムBank GM、g(1)～g(9)、g(d)
- GMドラムキット48(GM)～56(GM)
- プリセット・テンプレート・ソングP00～P15
- プリセット・パターンP000～P671

メディアへのセーブ

各メディアに保存できるデータは、以下のとおりです。

- .PCGファイル：
  プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムトラック・パターン、ユーザー・アルペジオ・パターン（セーブ・ダイアログのチェック・ボックスでチェックしたデータがセーブされます。）
- .SNGファイル：
- ソング、キュー・リスト
- .EXLファイル：
  本機で受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ（本機をデータ・ファイラーとして使用できます。）
- .MIDファイル：
  Sequencerモードのソングをスタンダード MIDIファイル（SMF）としてセーブします。

MIDIデータ・ダンプ

M50の各データを外部のMIDIデータ・ファイラーに送信して、データを保存することができます。

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング
- ソング、キュー・リスト
- ユーザー・ドラムトラック・パターン
- ユーザー・アルペジオ・パターン

MIDIデータ・ダンプについては、PG p.254「Dump:」を参照してください。

Media

インターナル・メモリーへのライト方法

プログラム、コンビネーションのライト

各ページでパラメーターをエディットして作成したプログラムやコンビネーションの設定を、インターナル・メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2 つあります。

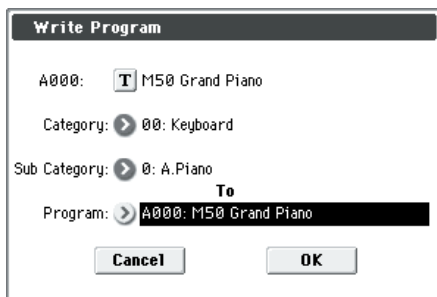
ライトするときは、Global モードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞ 参照 : p.90「メモリー・プロテクト」)

コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

メニュー・コマンドでのライト

1. 保存するプログラムまたはコンビネーションが選択されていることを確認します。
2. メニュー・コマンド “Write Program”、“Write Combination” を選びます。

   Write Program、Write Combination ダイアログが表示されます。

   Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。(☞ 参照 : PG p.409「ショート・カット」)

図は Program モード

3. 上段のライト元のプログラム／コンビネーション名を確認します。
4. プログラム／コンビネーション名を変更するときは、テキスト・エディット・ボタンを押します。

   テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。プログラム／コンビネーション名を入力します。(☞ 参照 : p.90「名前を付ける（リネーム）」)

   名前を入力したら OK ボタンを押して、Write Program/Write Combination ダイアログに戻ります。
5. “Category” で、プログラム／コンビネーションのカテゴリーを指定します。
6. “Sub Category” で、プログラム／コンビネーションのサブ・カテゴリーを指定します。

   プログラムは、ここで設定したカテゴリー／サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

   Prog P0: Play
   “Category”

   Combi P0: Play– Program T01–08, 09–16
   “Category”

   Seq P0–1: Play/REC– Program T01–08, 09–16
   “Category”

   コンビネーションは、ここで設定したカテゴリー／サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

   Combi P0:Play– Program T01–08, 09–16
   “Category”
7. “To” でライト先のプログラム／コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

   VALUE コントローラーや BANK スイッチで指定します。
8. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

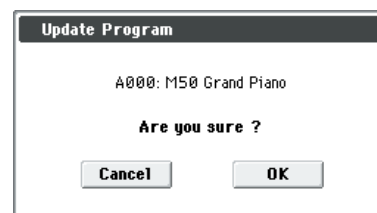
   OK ボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

   OK ボタンには [ENTER] スイッチが、Cancel ボタンには [EXIT] スイッチが相当します。それぞれのスイッチを押すことによって実行することもできます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム／コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

1. SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

   Update Program/Update Combination ダイアログが表示されます。

図は Program モード

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

   OK ボタンには [ENTER] スイッチが、Cancel ボタンには [EXIT] スイッチが相当します。それぞれのスイッチを押すことによって実行することもできます。

保存されるトーン・アジャスト設定について

トーン・アジャスト・パラメーターには次の 3 種類あり、種類によってライトされる条件が異なります。

- **Absolute（アブソリュート）**: 1 つのプログラム・パラメーターをコントロールします。プロ グラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。これは、プログラム・パラメーターそのものを絶対値的にコントロールします。
- **Relative（リラティブ）**: 2 つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、“Filter/Amp EG Attack Time” は全部で 6 つのプログラム・パラメーターに影響します。Relative パラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。
  Relative パラメーターが（ディスプレイ上のスライダーは中央の位置で）0 のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値で動作します。これは、プログラム・パラメーターの設定を基準にして、値を大きくしたり、小さくしたりと間接的にコントロールします。

- Meta（メタ）：他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。

このうち、アブソリュート・タイプとリラティブ・タイプを調整すると、その設定が次のようにライトされます。

Program モード：

- リラティブ・タイプのパラメーターは、プログラムのライト時にプログラム・パラメーターに自動的に反映されます。トーン・アジャスト設定値はゼロにリセットされます。
- アブソリュート・タイプのパラメーターは、トーン・アジャスト設定値がそのままライトされます。

Combination モード：

- リラティブ・タイプ、アブソリュート・タイプのパラメーターともに、ティンバーごとに設定したトーン・アジャスト設定値がそのままライトされ、保持されます。（☞PG p.8、p.85）

プログラム、コンビネーションのエディット・バッファーについて

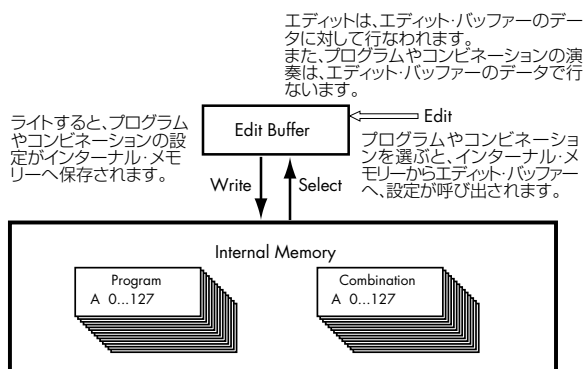
Prog P0:Play でプログラムを、または Combi P0:Play でコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファーに、データが呼び出されます。

そして Program、Combination の各ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファー内のデータが変更されます。

この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファー内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーションを選ぶと、エディット・バッファーに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Note: Program、Combination モードで [COMPARE] スイッチを押すと、メモリーのデータ（ライトされている内容）が一時的にエディット・バッファーに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト

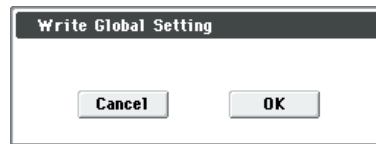
Global モードでエディットした設定を、本体のメモリーにライトすることができます。それぞれグローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンとしてライトします。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト方法は、2 つあります。

メニュー・コマンドでのライト

1. グローバル・セッティング（Global P0 〜 P4 の各設定）をライトするときは、Global P0 〜 P4 でメニュー・コマンド“Write Global Setting”を選びます。

   Note: [ENTER] スイッチを押しながら [0] スイッチを押しても、同様にダイアログが表示されます。（☞ 参照：PG p.409「ショート・カット」）

   Write Global Setting ダイアログが表示されます。

Effect Global SW の設定は保存されません。

ドラムキット（Global P0 〜 P4 の各設定）をライトするときは、Global P5 でメニュー・コマンド“Write Drum Kits”を選びます。

Write Drum Kits ダイアログが表示されます。

ユーザー・アルペジオ・パターン（Global P6 の設定）をライトするときは、Global P6 でメニュー・コマンド“Write Arpeggio Patterns”を選びます。

Write Arpeggio Patterns ダイアログが表示されます。

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

   OK ボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度 OK ボタンを押すとライトが実行されます。

(SEQUENCER) [REC/WRITE] スイッチでのライト

1. Global モードの次の各ページで SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押します。

   ページごとに次のダイアログが表示されます。

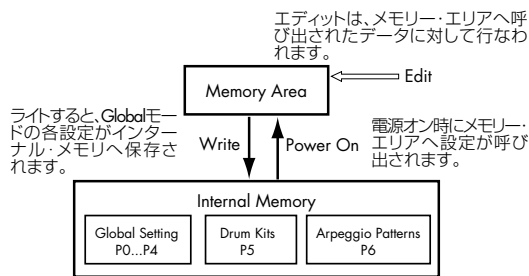
   P0 〜 P4: Update Global Setting
   P5: Update Drum Kits
   P6: Update Arpeggio Patterns

2. ライトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Global モードのメモリーについて

Global モードのデータは、電源オン時に Global モード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Global モードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを、本機のインターナル・メモリーに保存するにはライトする必要があります。

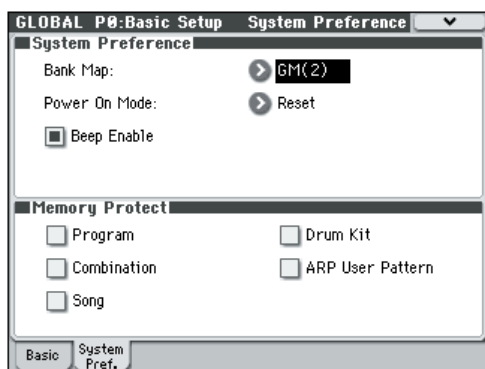
ライトすると、メモリー・エリア内のデータはグローバル・セッティングに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。

メモリー・プロテクト

プログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを、不用意に書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト（メモリーへの書き込みを禁止する）が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ（チェック・ボックスのチェックをはずした状態）にしてください。

また、メディアや MIDI データ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

1. MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。
2. Global P0: Basic Setup– System Preference ページを選びます。

3. 本体のメモリーにライトする対象の"Memory Protect"チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

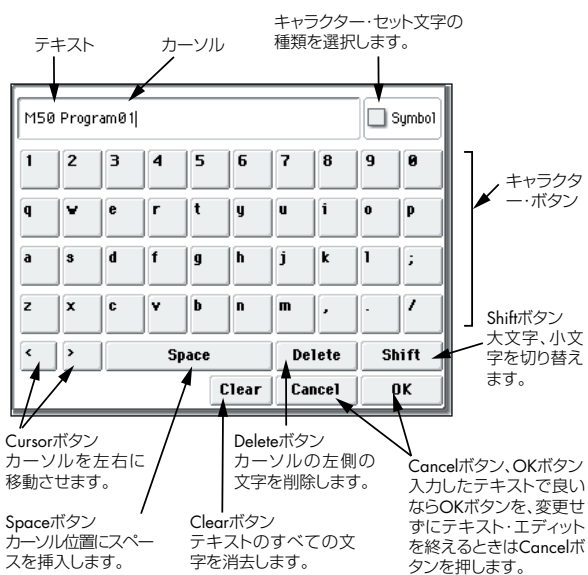
名前を付ける（リネーム）

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

項目	ページ
プログラム	Prog P0...9 メニュー・コマンド: Write Program
コンビネーション	Combi P0...9 メニュー・コマンド: Write Combination
ソング	Seq P0...5 メニュー・コマンド: Rename Song
トラック	Seq P6: Track Name
パターン	Seq P10: Pattern Name
キュー・リスト	Seq P11 メニュー・コマンド: Rename Cue List
プログラム・カテゴリー／サブ・カテゴリー	Global P4: Program Category
コンビネーション・カテゴリー／サブ・カテゴリー	Global P4: Combination Category
ドラムキット	Global P5 メニュー・コマンド: Rename Drum Kit
アルペジオ・パターン	Global P6 メニュー・コマンド: Rename Arpeggio Pattern
ファイル	MEDIA Save: Save All...Save Exclusive , MEDIA Utility メニュー・コマンド: Rename, Create Directory, Format
エフェクト・プリセット	Prog, Combi, Seq P8, 9 メニュー・コマンド: Write FX Preset

1. 上記のページまたはそのページのメニュー・コマンドを選び、テキスト・エディット・ボタン T を押してテキスト・エディット・ダイアログを表示します。

メディアのセーブ（Media– Save）

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」（☞p.87）を参照してください。

M50 の Sequencer モードのソング・データは、インターナル・メモリーにライトできません。これらのデータは、本機の電源をオフにすると消えてしまいます。データを残しておきたい場合は、SD カード（市販）へセーブしてください。また、その他のデータも記憶メディアへセーブしておけば、データを変更しても、メディアにセーブしたデータをロードして元のデータに戻せるので、気に入ったデータはセーブするようにしてください。

使用できるメディアについて

SD カード仕様

MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応。

認識できる容量 : FAT32: 2Gbyte まで。

SDHC メモリー・カードには対応していません

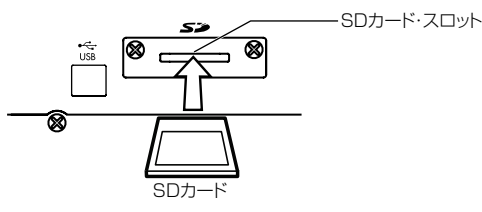
メディアは付属されていません。別途にお買い上げください。

SD カードのスロットへの装着 / 取り外し

SD カード・スロットに SD カードを装着すると、プログラム、コンビネーション、ソング・データなどをセーブしたり、ロードすることができます。

メディアの装着

- SD カード・スロットに SD カードを挿入します。

  メディアのラベルを上に向け、コネクター側を SD カード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。

メディアを装着するときは、メディアの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやメディアが破損したり、データが失われることがあります。

メディアの取り外し

ロード、セーブ、フォーマット中には、絶対に SD カードをスロットから取り外さないでください。

- メディアを SD カード・スロットから取り出します。

  メディアを奥に押し込むと、クリック音とともにメディアが手前に押し出されますので、そのままメディアを引き抜きます。

  メディアはメディア付属の取扱説明書を参照して、正しい方法で保管をしてください。

セーブ方法

Media–Save ページを表示して、メディアにセーブするデータに応じて、メニュー・コマンドを選択します。

セーブの方法については、PG p.271「0–2: Save Menu Command」をご覧ください。

セーブ時の注意事項

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは Overwrite（上書き）するかどうかを尋ねてきます。上書きするときは OK ボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancel ボタンを押して、ファイル名をリネームした後にセーブしてください。（☞p.90）

セーブ時の注意

- “Save All (PCG&SEQ)”、“Save PCG” でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム（およびプログラムで使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン）や、ユーザー・ドラムトラック・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

  同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、ユーザー・ドラムトラック・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

データをセーブするための所要時間

- 所要時間は、データの量によって異なります。

データ・ファイラーとして使用する

外部の機器から送信された MIDI エクスクルーシブ・データを受信して、それをメディアにセーブすることができます（データ・ファイラー機能）。メニュー・コマンド“Save Exclusive” を実行します。（☞ 参照：PG p.272「Save Exclusive」）

データをロード（読み込む）する

ロードできるデータについて

メディアからのロード

メディアからロードできるデータは、次のとおりです。

- .PCG ファイル：
  プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、ユーザー・ドラムトラック・パターン
- .SNG ファイル：
  ソング、キュー・リスト
- .MID ファイル：
  スタンダード MIDI ファイル（SMF フォーマット）
- .EXL ファイル：
  MIDI エクスクルーシブ・データ

工場出荷時の設定に戻すプリロード・データとデモ・ソングのロード

M50 本体にメモリーされているプリロード・データとデモ・ソング・データをロードします。操作手順については、「プリロード・データのロード」（☞p.97）をご覧ください。

- プリロード・データ：
  プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- デモ・ソング・データ

メディアからデータをロードする（Media– Load）

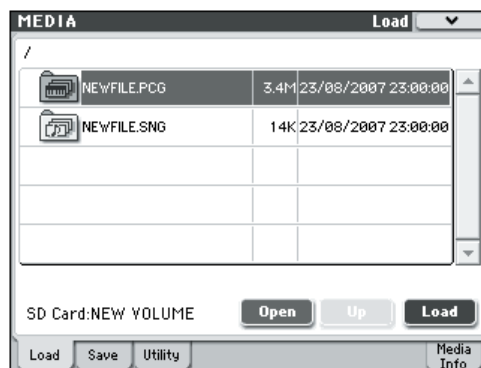
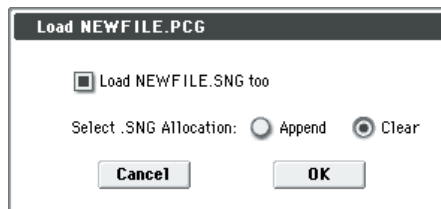
すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする

ここでは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターンやドラムトラック・パターンなどが収められた .PCG ファイルからすべてのデータを一度にロードする方法を説明します。

⚠ プログラムやコンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Global モードのメモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。
（☞ 参照：p.90「メモリー・プロテクト」）

Note: データがロードできるメディアについては、p.91 を参照してください。

1. メディアがロードできる状態になっていることを確認します。（☞参照：p.91「SDカードのスロットへの装着/取り外し」）
2. Media–Load ページを選びます。Load タブを押します。
3. ロードするプログラムやコンビネーション・データが入っている .PCG ファイルを押して表示を反転させます。

- ディレクトリがある場合、下の階層に移動するときは Open ボタンを、上の階層に移動するときは Up ボタンを押します。

4. Load ボタンを押します。またはメニュー・コマンド “Load Selected” を選びます。
   ダイアログが表示されます。

5. ソング・データも同時にロードする場合は、“Load ********.SNG too” チェック・ボックスをチェックします。ロード実行時に、.PCG ファイルのロードと同時に .SNG ファイルもロードされます。
   そして、“Select .SNG Allocation” で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。
   Append は、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロー

ドします。

Clear は、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

6. OKボタンを押すと、.PCGファイルのすべてのデータがM50にロードされます。

データのロード中は、メディアを絶対に取り出さないでください。

Note: プログラムやコンビネーションをバンク単位でロードすることができます。詳しくは ☞PG p.267 ～を参照してください。

PCG ファイル内のデータを 1 データ単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、ユーザー・ドラムトラック・パターンを 1 データまたは 1 バンク単位でもロードすることができます。ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

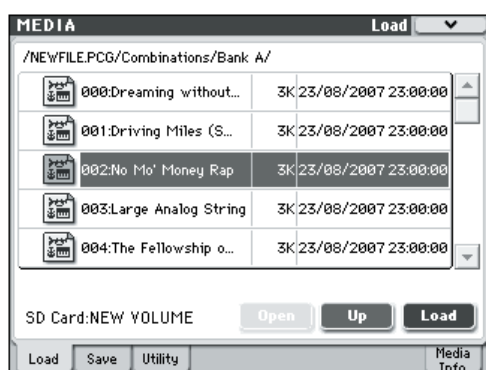
プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので、注意してください。

ここでは、セーブしたバンク A の 1 つのコンビネーションを D000 にロードする例を説明します。

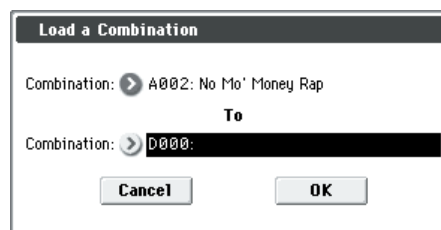
1. “Bank A” のディレクトリに移動し、ロードするコンビネーションを選びます。（.PCG ファイル /Combinations/Bank A/）

次の手順で選びます。

- 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」（☞p.92 ）の手順 1 ～ 3 に従い、ロードするデータが入っている .PCG ファイルを押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- “Combinations” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- “Bank A” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
- スクロール・バーを押してロードするコンビネーションを探して選び、表示を反転させます。

または、ダイアログでも選択できますので、いずれかのファイルを選ぶだけでもかまいません。

Note: 鍵盤を押すと選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

2. Load ボタンを押します。またはメニュー・コマンド “Load Selected” を選びます。

ダイアログが表示されます。

3. 上の“Combination” でロード元のコンビネーションを選び、下の “(To) Combination” でロード先のコンビネーションを選び、D000 を選びます。

ポップアップ・ボタンを押してメニューから選ぶことも、BANK SELECT スイッチとテン・キーで選ぶことができます。

4. OK ボタンを押すと、ロードが実行され、D000 にロードしたコンビネーションが設定されます。

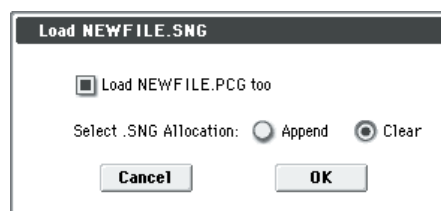
Sequencer モードで使用するソング（.SNG）をロードする

ここでは、ソングをロードする例を説明します。

このソングには、エディットしたプログラムやドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどを使用したプログラムが使用されているとします。このような場合は、すべてのデータをロードするとよいでしょう。

1. 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」（☞p.92 ）の手順 1 ～ 3 に従い、ロードするデータが入っている .SNG ファイルを押して表示を反転させます。

2. Load ボタンを押します。または、メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、“Load Selected” を選びます。

ダイアログが表示されます。

Note: ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

3. “Load ********.PCG too” チェック･ボックスをチェックします。

ロードを実行すると、.SNG ファイルのロードと同時に .PCG ファイルもロードされます。

“Select .SNG Allocation” で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。

Append は、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。

Clear は、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

4. OK ボタンを押してロードを実行します。

データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

M50 システム・バージョンアップ・データのロード

M50 は、コルグ・ホームページ（http://www.korg.co.jp）からコンピューターにダウンロードした最新のシステム・ファイルをロードすることによって、システムをアップデートすることができます。詳しい方法については、コルグ・ホームページとPG p.254「Update System Software」を参照してください。

Global モードのメニュー・コマンド “Update System Software” でロードします。

メディア・ユーティリティ

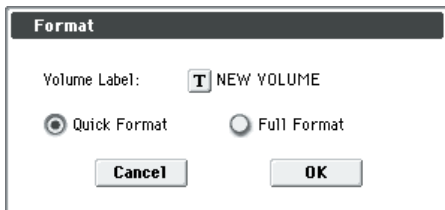
メディアのフォーマット

メディアをフォーマットします。

買ってきたばかりの新しいメディアや、他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

フォーマット実行後、[COMPARE] スイッチを押しても元には戻りません。

1. フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。(☞ 参照 : p.91「SD カードのスロットへの装着 / 取り外し」)
2. Media–Utility ページを選びます。Utility タブを押します。
3. メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、"Format" を押して、ダイアログを表示します。

4. "Volume Label" で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログに移り、設定します。

   フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたは DOS 以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。
5. 初期化するフォーマットを設定します。

   Quick Format: 通常、Quick Format で初期化します。
   Full Format: メディア内のすべてのブロックを消去します。通常 Full Format をかける必要はありません。Quick Format を実行してください。
6. フォーマットを実行するときは OK ボタンを、フォーマットを実行しないときは Cancel ボタンを押します。

   OK ボタンを押すと確認のメッセージが表示されますので、もう一度 OK ボタンを押してください。フォーマットが実行されます。

メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。

セーブする日時を設定する

日付と時刻を設定します。設定した日付と時刻は、データのセーブ時に記録されます。メニュー・コマンド "Set Date/Time" (Media、Utility ページ) で設定します。

本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に Utility メニュー・コマンド "Set Date/Time" で日付と時刻を設定してください。

1. MODE [MEDIA] スイッチを押して、Media モードに入ります。
2. Media–Utility ページを選びます。Utility タブを押します。
3. Utility ページのメニュー・コマンド "Set Date/Time" を選びます。

   ダイアログが表示されます。

4. "Year"、"Month"、"Day"、"Hour"、"Minute"、"Second" で年、月、日、時、分、秒を VALUE コントローラーで設定します。
5. OK ボタンを押します。

付　録

工場出荷時の設定に戻す

プリロード・データのロード

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのプリロード・データ、グローバル・セッティングの設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。

Note: 本体にメモリーされているプリロード・データをロードすることによって、工場出荷時の設定に戻します（☞"All Preload PCG でロードされるデータについて"）。

プリロード・データがロードされないユーザー・バンクやユーザー・パターについては、そのまま残ります。ユーザー・バンクやユーザー・パターンを消去する場合は、本体の初期化を行ってから、プリロード・データをロードしてください。(☞参照：p.102 " イニシャライズ（初期化）")

⚠ データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

⚠ ロードする前にGlobalモードのP0: Basic Setup– System Preferenceページの"Memory Protect"で、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたまま実行すると、ロードできません。

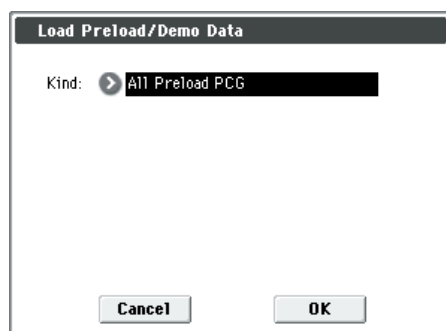
⚠ プリロード・データのロードを実行すると、本機のインターナル・メモリーのデータが書き替えられます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に"Save All (PCG&SNG)"、"Save PCG" でセーブしておいてください。

1. GlobalモードのP0: Basic Setup– Basicページを選びます。

MODE [GLOBAL] スイッチを押して、Global モードに入ります。

Global P0: Basic Setup– Basic ページが選ばれていない場合は、[EXIT] スイッチを押してください。

2. メニュー・コマンド "Load Preload/Demo Data" を選びます。

ダイアログが表示されます。

3. "Kind" で All Preload PCG を選びます。

4. ロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、OK ボタンを押して、ロードを実行してください。

Note: [ENTER] スイッチはダイアログを表示時、OK ボタンと同等な動作をします。

All Preload PCG でロードされるデータについて

All Preload PCG を実行すると、次のデータがロードされます。All (Preload PCG and Demo Song) を実行すると、All Preload PCG のデータに加え、Demo Song がロードされます。

- Program: Bank A, B, C, D, E（000 ～ 095）
- Combination: Bank A, B, C
- Drum Kit: 00(INT)...47(INT)
- User Arpeggio Pattern: U0000(INT)...U1027(USER)
- Global Setting
- Demo Song: S000 ～ S003
  All (Preload PCG and Demo Song) 実行時のみ

  Note: Demo Song データは電源をオフにすると消去されます。

故障かなと思う前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電 源

電源が入らない

□ AC アダプターがコンセントに接続されていますか？ ➞ p.1

□ リア・パネルの電源スイッチがオンになっていますか？ ➞ p.23

ディスプレイ

電源は入っているがディスプレイには何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作をすると、通常に動作している。

□ コントラスト調整ノブでディスプレイのコントラストを調整してください。➞ p.10

電源は入っているがディスプレイには何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

□ プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機を初期化してください。

1. M50 の電源をオフにします。
2. [RESET CONTROLS] スイッチと [REALTIME CONTROLS] スイッチを押しながら、本機の電源をオンしてください。

   本機がイニシャライズ（初期化）され、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに “Now writing into internal memory” が表示されます。

   初期化後、プリロード・データをロードする必要があります。Global モードのメニュー・コマンド “Load Preload/Demo Data” を実行してデータをロードしてください。
   ➞ p.97

ディスプレイの操作でうまく入力できない、位置がずれる、反応が悪い

□ Globalモードのメニュー・コマンド“Touch Panel Calibration”（Global P0: Basic Setup）を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。➞ PG p.253
タッチ・ペンなどを用いて□の中、上下左右、好みの方向にタッチすることで、より正確に調整できます。通常は、□の中央で調整してください。

Note: メニューからコマンドが選べないときは、[GLOBAL] スイッチを押し、次に [EXIT] スイッチを 2 回押した後、[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[3] を押して、ダイアログを表示してください。

モードまたはページを変更できない

□ ソングやパターンをレコーディングまたはプレイバックしていませんか？

Combination、Sequencer モードで、“MIDI Channel”、“Status” 等の Timbre/Track パラメーターのバリューを変更できない

□ 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。

➞ “Damper Polarity”（Global P2: Controllers– Foot Controllers）の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？ PG p.229

➞ メニュー・コマンド “Half Damper Calibration”（Global P0 :Basic Setup）を実行すると解決する場合があります。PG p.254

ディスプレイに触れたときビープ音が出ない

□ “Beep Enable” チェック・ボックス（Global P0:Basic Setup– System Preference）をチェックしてください。
➞ PG p.220

音の出力

音が出力できない

□ アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ ➞ p.25

□ 接続しているアンプ、ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？

□ Local Control On になっていますか？

➞ “Local Control On”（Global P1: MIDI）のチェック・ボックスをチェックしてください。➞ PG p.222

□ [VOLUME] スライダーが上がっていますか？ ➞ p.9

□ Master Volumeを“Foot Pedal Assign”にアサインして、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？ ➞ p.84

□ Combination モードで特定のティンバーが発音しない場合、Play/Mute ボタンが Play になっていますか？または、Solo ボタンはすべてオフになっていますか？ ➞ PG p.82

□ Sequencerモードで特定のトラックが発音しない場合、Play/Rec/Mute ボタンが Play になっていますか？または、Solo ボタンはすべてオフになっていますか？ ➞ PG p.132

□ “Status” が INT、BTH になっていますか？ ➞ p.49, p.55

□ Key Zone や Velocity Zone は、音が発音する設定になっていますか？ ➞ PG p.17, p.99, p.155

□ オシレーター、ドラムトラック、ティンバー、トラックのレベルが下がっていませんか？ ➞ PG p.4, p.83, p.133

□ トータル・エフェクト通過後の “Master Volume” のレベルが下がっていませんか？➞ PG p.72、p.118、p.180

□ 全体の発音数が最大同時発音数の 80 ボイスを超えていませんか？ ☞PG p.21、p.235

音が止まらない

□ “Hold” チェック・ボックス（Prog P1: Basic/Ctrls– Key Zone/Scaleページ）のチェックがはずれていますか？ ➞PG p.17

□ Tone Adjustで“Hold”をオンにしていませんか？ ➞PG p.9

□ “Damper Polarity” または “Foot Switch Polarity”（Global P2:Controllers– Foot Controllers）が正しい設定になっていますか？ ➞ PG p.229

□ DRUM TRACK [ON/OFF] や ARP [ON/OFF] スイッチがオンになっている場合はオフにしてみてください。

音が二重に発音する

□ Local Control Off になっていますか？

→ “Local Control On”（Global P1: MIDI）チェック・ボックスのチェックをはずしてください。→ PG p.222

ノイズや発振音が出る

□ MIDI/Tempo Sync 機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

□ エフェクト 017: St. Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

□ 以下のエフェクトを使用時、次のルーティングを行うとフィードバック・ループの状態になり、大きな音を出力することがありますので、注意してください。
オシレーターやティンバー／トラック出力や、インサート・エフェクト通過後の信号を、FX Control バスに送り、その信号がそのまま出力するように設定します。そしてその出力を FX Control バスへ送ると、大きな音を出力することがあります。（DC 成分が最大レベルで出力して無音となる場合もあります。）

- 002: Stereo Limiter、または 005: Stereo Gate を使用し、これらのエフェクトの “Envelope Source” が FX Control1 または FX Control2、“TriggerMonitor” が On に設定されたとき。
- 156: Vocoder を使用し、このエフェクトの “Modulator Source” が FX Control1 または FX Control2、“Modulator High Mix” が 0 以外に設定されたとき。

鍵盤やコード・トリガー・スイッチで和音を演奏できない

□ プログラムの “Voice Assign Mode” が Mono になっていませんか？→ PG p.15

発音のピッチがずれる

→ Global P0: Basic Setup ページの “Master Tune” や “Transpose” が正しく設定されていますか？ PG p.218

→ Prog P2: OSC/Pitch ページの “Pich Slope” が＋1.0 に設定されていますか？ PG p.24

→ コンビネーションやソングで、各ティンバー / トラックの “Transpose” や “Detune” が正しく設定されていますか？ PG p.97、p.153

→ プログラムやコンビネーション、ソングの各ティンバー / トラックで、スケール・タイプに Equal Temperament 以外の特殊なスケールが選択されていませんか？☞PG p.17、p.98、p.154

プログラム、コンビネーション

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

□ “Oscillator Mode”（Prog P1: Basic/Ctrls）に Double を選択していますか？ → p.33

プログラムが発音しない

□ オシレーター、アンプのレベルが下がっていませんか？
→ PG p.4, p.5, p.41

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

□ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？→ PG p.271

□ コンビネーションで使用しているプログラムのバンク／ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか？

→ プログラム・バンクを入れ替えた場合は、メニュー・コマンド “Change all bank references” でコンビネーションのティンバーに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。PG p.253

プログラムがライト（保存）できない

□ Memory Protect “Program”、“Combination” チェック・ボックス（Global P0）のチェックがはずれていますか？
→ p.83, PG p.221

ソング

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

□ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ → PG p.271

□ ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか？

→ プログラム・バンクを入れ替えた場合は、メニュー・コマンド “Change all bank references” でソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。→ PG p.253

→ ソングをセーブするときは “Save All (PCG&SNG)” でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には .PCG と .SEQ を一緒にロードするとよいでしょう 。→ PG p.271

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押しても演奏がスタートしない

□ “MIDI Clock”（Global P1: MIDI）が Internal または Auto になっていますか？→ PG p.223

レコーディングができない

□ レコーディングする MIDI トラックを “Track Select” で選択していますか？→ p.57

□ Memory Protect “Song” チェック・ボックス（Global P0）のチェックがはずれていますか？ → p.83, PG p.221

□ “MIDI Clock”（Global P1: MIDI）が Internal または Auto になっていますか？ → PG p.223

“Copy From Combi” でコピーしたコンビネーションが、演奏時と同じようにアルペジエーターをレコーディングできない

☐ “Multi REC”（Seq P0:Play/REC）をチェックしていますか？→ p.57, PG p.139

☐ Copy from Combination ダイアログでの設定は正しいですか？→ p.60

→ Copy from Combination ダイアログで、“Auto adjust Arp setting for Multi REC” をチェックして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的に行います。

Tone Adjust を使用した演奏をレコーディングできない

☐ Tone Adjust は、システム・エクスクルーシブとしてレコーディングされます。Global モードの MIDI Filter “Enable Exclusive” チェック・ボックスにチェックしましたか？ → PG p.226

RPPR 機能による演奏がスタートしない

☐ Seq P0:Play/REC ページの “RPPR” チェック・ボックスにチェックがついていますか？→ p.64

☐ “Assign”、“Pattern Name”、“Track Name” 等が正しく設定されていますか？→ p.63

☐ “MIDI Clock”（Global P1: MIDI）が Internal または Auto になっていますか？ → PG p.223

Media モードでロードした SMF が正しく再生できない

☐ メニュー･コマンド“GM Initialize”を実行して設定を初期化してください。→ PG p.195

☐ “Bank Map” を GM(2) に設定してください。→ PG p.220

アルペジエーター

アルペジエーターがスタートしない

☐ ARP [ON/OFF] スイッチがオン（点灯）になっていますか？ → p.73

☐ Combination、Sequencer モードでアルペジエーターがスタートしない場合、“Arpeggiator Run” にチェックがつき、“Arpeggiator Assign” にアルペジエーターが選択されていますか？→ p.76, PG p.84, PG p.107, PG p.142

☐ Global P6: Arpeggio Pattern ページでアルペジエーターが動作しない場合、アルペジエーターがスタートしない設定の Combination、Sequencer モードから移動していませんか？

☐ “MIDI Clock”（Global P1: MIDI）が Internal または Auto になっていますか？→ PG p.223

☐ Global P0:Basic Setupページで“All ARP/DT Off”がチェックされていませんか？→ PG p.219

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能による演奏がスタートしない

☐ DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオン（点灯）になっていますか？ → p.79

☐ DRUM TRACK [ON/OFF]スイッチを押したがドラムトラック・パターンがスタートしない。

→ DRUM TRACK [ON/OFF]スイッチが点滅していませんか？ “Trigger Mode” が Wait KBD Trig に設定されています。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします。→ ☞PG p.63

→ データが入っていないパターンが選択されていませんか？

→ パターンに P000: Off が選択されていませんか？→ ☞PG p.63

☐ Combination モードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、“Output Channel” の設定は適切ですか？ Sequencer モードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、“Input Channel”、“Output Channel” の設定は適切ですか？ p.80, PG p.171

☐ “MIDI Clock”（Global P1: MIDI）が Internal または Auto になっていますか？→ PG p.223

☐ Global P0:Basic Setup ページで “All ARP/DT Off” がチェックされていませんか？→ PG p.219

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

☐ “Assign” チェック･ボックスをチェックしないで、右隣りのドラムサンプルを半音下げて発音させようとしたがピッチが変わらない。

→ Program モードでドラム・プログラムを選んでから、Global モードでドラムキットをエディットする場合は、Prog P2:OSC/Pitch– OSC1 Pitch ページで“Pitch Slope”を＋ 1.0 に設定してから Global モードに入ってください。→ PG p.24

エフェクト

エフェクトがかからない

☐ エフェクト・プログラム 000 を選んでいませんか？

→ “IFX1 ～ 5”、“MFX1, 2”、“TFX” に 000:No Effect 以外を選んでください。

☐ Effect Global SW “IFX1–5 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX Off”（Global P0:Basic Setup）がチェックされていませんか？→ PG p.219

☐ Combination、Sequencer モードでティンバー／トラックの “Send1”、“Send2” を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの “Return1”、“Return2” は上がっていますか？ PG p.71, p.118, p.180

また、ティンバー／トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの “Send1”、“Send2” が下がっていませんか？→ PG p.114, p.176

Note: 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

☐ 出力をインサート・エフェクトへルーティングしていますか？ → PG p.66, p.68, p.114, p.117, p.174, p.176

MIDI

外部から送信された MIDI データに応答しない

□ MIDI ケーブルまたは USB ケーブルはすべて正しく接続されていますか？→ p.26

□ 送信機器と同じチャンネルで、MIDI データを受信していますか？→ PG p.395

外部機器から送信された MIDI データに正しく応答しない

□ MIDI Filter “Enable Program Change”、“Enable Bank Change”、“Enable Control Change”、“Enable After Touch”、“Enable Exclusive”（Global P1:MIDI）が、それぞれチェックされていますか？→ PG p.225

□ 本機が対応しているメッセージを送信していますか？→ PG p.395

プログラム・チェンジの対応が正しくない

□ “Bank Map” の設定は合っていますか？→ PG p.220

ダンパーの反応がおかしい

ダンパーの反応がおかしい

□ メニュー・コマンド “Half Damper Calibration”（Global P0:Basic Setup）を実行し、ハーフ・ダンパー・ペダルの感度を正しく調整してください。→ PG p.254

メディア

SD カードをフォーマットできない

□ 本機で使用可能な仕様を満たすメディアですか？→ p.91

□ メディアは正しく挿入されていますか？→ p.91

□ メディアのライト・プロテクトがオンになっていませんか？

SD カードにセーブ、ロードできない

□ メディアは正しく挿入されていますか？→ p.91

□ メディアはフォーマットされていますか？→ p.95

□ メディアのライト・プロテクトがオンになっていませんか？

データの日付が正しくない

□ セーブしたファイルの日付が正しくない。

→ 本機はカレンダーを内蔵していません。メニュー・コマンド “Set Date/Time”（Media– Utility ページ）で現在の日付と時刻を設定してからセーブしてください。→ p.95

コンピューターとの接続

外部から送信された MIDI データに応答しない

□ USB ケーブルが正しく接続されていますか？→ p.26

コンピューター側が本機を認識しない

□ USB ケーブルケーブルが正しく接続されていますか？

コンピューターから取り外すときにエラーが出た

□ ホスト・アプリケーションの使用中は、絶対に本機とコンピューターの接続を外さないでください。

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

□ お使いのコンピューターの OS のバージョンは、本機に対応したものですか？ p.109

USB で使用するときに、発音処理が遅い、テンポが安定しない

□ 接続している USB ポートに、MIDI ドライバがインストールされていますか？

→ ドライバのインストールは　USB　ポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows をインストールしたときと異なる USB ポートに M50 を接続して使用する場合は、KORG USB-MIDI ドライバをインストールしなおしてください。

付属 CD-ROM

ドライバがインストールできない

□ USB ケーブルが正しく接続されていますか？

□ CD-ROM が CD ドライブに正しく入っていますか？

→ CD-ROM が正しく入っていることを確認してください。

□ CD ドライブのレンズが汚れていませんか？

→ 市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。

□ USB が使用可能になっていますか？

→ Windows XP の場合は、[コントロール パネル] の [システム]、[ハードウェア] タブ、[デバイス マネージャ] でユニバーサル シリアル バスコントロール、USB ルートハブを確認してください。

□ 不明なデバイスとして認識されていませんか？

→ Windows XP の場合、[コントロール パネル] の [システム]、[ハードウェア] タブ、[デバイス マネージャ] で確認します。正しく認識されない場合は、M50 が「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USB ケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、M50 が不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。

ソフトウェアが反応しない

□ USB ケーブルが正しく接続されていますか？

□ ドライバをインストールしましたか？

□ 接続したコンピューターに M50 は認識されていますか？

→ Windows XP の場合は、[コントロール パネル] の [サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア] タブで確認してください。
Mac OS X の場合は、Macintosh HD →アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→ “Audio MIDI 設定 ” の “MIDI 装置 ” タブ･ページで本機が認識されているかを確認してください。

⚠ ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB 接続で M50 を認識できないことがあります。

□ 本機のアサイン設定と USB-MIDI ポートの設定を確認してください。

□ 接続している機器やソフトウェアが、本機に対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取扱説明書を参照し、確認してください。

□ システム・エクスクルーシブ・データを送受信するときは、MIDI Filter “Enable Exclusive” チェック・ボックスのチェックをつけます（Global P1: MIDI–MIDI Routing ページ）。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときはチェックしておきます。M50 Editor/Plug-In Editor を使用するときは、チェックをつけてください。MIDI Filter “Exclusive” の初期設定はチェックがついています。

□ M50 Editor/Plug-In Editor は V1.0.1 より、マルチサンプルとプリセット･パターン･リストを更新しています。エディット画面において表示の互換をとるためにも、最新のエディターをダウンロードしてお使いください。
エディター、プラグイン・エディター、KORG USB-MIDI ドライバーの最新バージョンは、以下のウェブサイトからダウンロードすることができます。
コルグ・ウェブサイト：“http://www.korg.co.jp/”

イニシャライズ（初期化）

動作が不安定なときは、イニシャライズ（初期化）してください。

電源をオフにしてから、[RESET CONTROLS] スイッチと [REALTIME CONTROL] スイッチを押しながら電源オンにします。
本機がイニシャライズ（初期化）されます。ロード中、ディスプレイに「Now writing into internal memory」が表示されます。
イニシャライズ後は、プリロード・データをロードする必要があります。Global モードのメニュー･コマンド “Load Preload/Demo Data” を実行して、データをロードしてください。(☞PG p.253)

エラー・メッセージ

各種メッセージ

A

Are you sure ?

内容： 実行するかどうかの確認です。実行するときは OK ボタン、実行しないときは Cancel ボタンを押してください。

C

Can’t calibrate

内容： 正しく調整できませんでした。

対策： 再度やり直してください。

Can't copy/swap double size effect

内容： インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX5 または MFX2 にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとしました。

対策： IFX5 と MFX2 にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。

Can’t open pattern　Continue ?

内容： レコーディングを終えるときに、トラック上にプットされているパターンをオープンするための空きメモリーが確保できません（自動的にオープンが必要な場合です）。OK ボタンを押すとパターンのデータは消去されレコーディングの内容が保存されます。Cancel ボタンを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Completed

内容： 各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

Completed. Please turn the power off, and then on again

内容： Update System Software の実行が無事終了しました。続けてシステムをリスタートすることでアップデートは完了します。電源スイッチを一旦オフ後、オンしてください。

D

Destination and source are identical

内容： コピーやバウンス時に、ソースとディスティネーションに同一のソング、トラック、パターンを選択しています。

対策： ソースとディスティネーションを異なるソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source

内容： オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定しています。

対策： ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty

内容： エディット時、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。

対策： 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内容： ディスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。

対策： ディスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination song is empty

内容： コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しません。

対策： コピーまたはバウンスをする前に、新しいソングを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・ソングを実行してください。

Directory is not empty Cleanup directory　Are you sure?

内容： ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。

対策： OK ボタンでディレクトリ内のファイルまたはディレクトリをすべて消去します。

Disk not formatted

内容： メディアを論理フォーマット（クイック・フォーマット）しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。

対策： Media モード Utility のメニュー・コマンド “Format” で物理フォーマット（フル・フォーマット）を実行してください。

E

Error in formatting medium

内容： メディアを物理フォーマット（フル・フォーマット）、論理フォーマット（クイック・フォーマット）している最中にエラーが発生しました。

対策： 他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内容： メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。

対策： 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、メディア内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内容： メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。（ベリファイ・エラー等）

対策： メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアはなるべく使用しないようにしてください。

F

File already exists

内容： クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、メディア内に存在しています。

内容： Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” で、ワイルド・カードなしのコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。

対策： 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File unavailable

内容： ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとしました。

File/path not found

内容： Media モード Utility のメニュー・コマンド “Delete” 実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

内容： Media モード Utility のメニュー・コマンド “Copy” 実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元のパスの長さが 76 を超えてしまっています。

内容： Media モード等で、Open ボタンでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが 76 を超えてしまっています。

対策： ファイルまたはディレクトリを確認してください。

I

Illegal file description

内容：ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対策：指定ファイル名を変えてください。MS-DOS で使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

内容：スタンダード MIDI ファイルでないファイルをロードしようとしました。

Illegal SMF division

内容：タイムコード・ベースになっているスタンダード MIDI ファイルをロードしようとしました。

Illegal SMF format

内容：フォーマット 0 または 1 以外のスタンダード MIDI ファイルをロードしようとしました。

M

Master Track can't be recorded alone

内容：シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カレント・トラックをマスター・トラックにしてレコーディングを開始しようとしました。

対策：レコーディングするトラックを MIDI Track1–16 にしてレコーディングを開始してください。

Measure number over limit

内容：エディットを実行するとトラックの長さが 999 小節を超えてしまいます。

対策：必要ない小節を消去してください。

Measure size over limit

内容：スタンダード MIDI ファイルのロード時、1 小節のイベント数が最大容量（約 65535 イベント）を超えています。

内容：エディットを実行すると、1 小節のイベント数が最大容量（約 65535 イベント）を超えてしまいます。

対策：必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Medium changed

内容：Media モード Utility のメニュー・コマンド "Copy" 実行時に、メディアが交換または排出されてしまいました。同一ドライブ上で別メディア間でのコピーは実行できません。

Medium unavailable

内容：読み込みできないメディアが選択されました。

Medium write protected

内容：データの書き込み先のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

対策：メディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

内容：Sequencer モードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまい、エディットすることができない。

対策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内容：Sequencer モードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。

対策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Memory overflow

内容：Media モード Save のメニュー・コマンド "Save Exclusive" でエクスクルーシブ・データを受信中、インターナル・メモリーの残り容量を超えてしまいました。

対策：複数のエクスクルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。

Memory Protected

内容：本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。

内容：Auto Song Setup 実行時にソングにプロテクトがかかっています。

対策：Global モードでメモリー・プロテクトを解除して、再度ライト、ロード、Auto Song Setup 等を実行してください。

MIDI data receiving error

内容：MIDI エクスクルーシブ・データを受信時、データ・サイズが合わなかった等の不正フォーマットのデータを受信しました。

N

No data

内容：スタンダード MIDI ファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。

No medium

内容：Media モードでコマンド実行時、実行先のメディアが挿入されていません。

対策：メディアを挿入して、マウントしてください。

No recording track specified

内容：マルチ・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、REC になっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとしました。

対策：レコーディングするトラックを REC に設定してください。

No space available on medium

内容：ファイルのセーブやコピーまたはディレクトリを作成しようとしたとき、メディア内に空き容量がありませんでした。

対策：すでに存在しているファイルをデリートするか、充分な空き容量があるメディアに交換してください。

Not enough Drum Track pattern locations available

内容：ソングのユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートするときに、使用可能なユーザー・ドラムトラック・パターン数を超えてコンバートしようとしました。

対策：必要に応じて、Media モードで "Save PCG" を実行し、ユーザー・ドラムトラック・パターンをセーブしておいてください。
Sequencer モードでメニュー・コマンド "Erase Drum Track Pattern" を実行し、使用可能なドラムトラック・ユーザー・パターンを増やします。そしてコンバートし直してください。

Not enough Drum Track pattern memory

内容：ソングのユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートするときに、メモリーに空き容量がありませんでした。

対策：必要に応じて、Media モードで "Save PCG" を実行し、ユーザー・ドラムトラック・パターンをセーブしておいてください。
Sequencer モードでメニュー・コマンド "Erase Drum Track Pattern" を実行し、他のユーザー・ドラムトラック・パターンを削除して、空きメモリーを増やします。そしてコンバートし直してください。

Not enough memory

内容：Sequencer モードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー（レコーディング開始ロケーションまでの BAR イベント分のメモリーなど）を確保できていません。

対策：他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to load

内容： Media モードで .SNG ファイルまたはスタンダード MIDI ファイルをロードしようとしたとき、シーケンス・メモリーに空き容量がありませんでした。

対策： 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

内容： パターンをオープンするとシーケンス・メモリーが足りず、エディットすることができません。

対策： 必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしないでください。

Not enough pattern locations available

内容： "Load Drum Track Pattern" 実行時、選択しているソングのユーザー・パターンの残り数を超えてロードしようとしました。

対策： 新規ソングを作成して、そのソングのユーザー・パターンへロードし直してください。ソングごとに最大 100 個のユーザー・パターンがロード可能です。ロードするドラムトラック．パターン数がこれ以上の場合、複数のソングに分割してロードしてください。

Not enough song locations available

内容： SNG ファイルを "Append" 指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超えてロードしようとしました。

対策： Sequencer モードでメニュー・コマンド "Delete Song" を実行し、使用可能なソングを増やしてからロードし直してください。

P

Pattern conflicts with events

内容： バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできません。

対策： パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内容： メジャー（小節）を移動させるとき、ディスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがプットされていて、パターンをオープンしていないため、エディットできません。

対策： パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track　Open pattern ?

内容： エディット時、ディスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがプットされています。パターンをオープンして実行する場合（パターンのイベントをコピーして実行します）は OK ボタンを、パターンをオープンしないで実行する場合は Cancel ボタンを押してください。

Pattern used in song　Continue ?

内容： エディット時、指定したパターンがトラックにプットされています。実行を続ける場合は OK ボタンを、実行しない場合は Cancel ボタンを押してください。

R

Root directory is full

内容： メディアのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリ・エントリー数を超えてしまいました。

対策： 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、ディレクトリを Open して 1 階層入ってから実行してください。

S

Selected file/path is not correct

内容： 分割セーブされた .PCG ファイルをロード時、同じ名前の .PCG ファイルで分割されていない、または内容の異なるファイルをロードしようとしました。

対策： 正しい .PCG ファイルをロードしてください。

Source is empty

内容： ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対策： 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

内容： Swap Insert Effect で、入れ替えするエフェクト（"Source1"、"Source2"）の設定が、ダブル・サイズのエフェクトのため、使用できない IFX ナンバーのときに表示されます。

対策： ダブル・サイズのエフェクトを対象にスワップを実行するときは、ダブル・サイズのエフェクトを設定している IFX ナンバーに設定してください。

T

The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized.　[OK]

内容： プログラムのライト等の操作で、内部メモリーへデータの書き込み処理 をしている間に電源を オフにしたため、メモリーへの書き込みが正常に終了しませんでした。

再度、電源をオンにします。M50 は 内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ（初期化）しま す。この時に、このメッセージが表示されますので、OK 押してダイアログを閉じ ます。プリロード・バンクが初期化された場合等、必要に応じて、Global モー ド、Load Preload/Demo Data コマンドで、プリロード・データを内部メモリー にロードしてください。

There is not readable data

内容： ファイル・サイズが 0 または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

This file is already loaded

内容： 分割された .PCG ファイルをロード時、すでにロードしたファイルをロードしようとしました。

対策： ロードしていない .PCG ファイルをロードしてください。

U

Unable to create directory

対策： 階層の上限（フルパスで 76 文字以内）を超えて、ディレクトリを作成しようとしました。

Unable to save file

内容： Media モード Utility のメニュー・コマンド "Copy" 実行時に、コピー先のパスが 76 を超えてしまいました。

内容： Media モードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが 76 を超えてしまいました。

内容： Media モード Utility のメニュー ･コマンド "Copy" 実行時、ファイルの管理情報が管理領域の大きさを超えてしまいました。

Y

You can't undo this operation　　　　　　Are you sure ?

内容：イベント・エディットに入ると、(実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも) 1つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合は OK ボタンを、入らない場合は Cancel ボタンを押してください。

You can't undo last operation　　　　　　Are you sure ?

内容：Sequencer モードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ（コンペア機能）するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときは OK ボタンを、以前のデータに戻す（直前にレコーディングやエディットしたデータを消す）ときは Cancel ボタンを押してください。

内容：Sequencer モードでのエディット時、アンドゥ（コンペア機能）するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合は OK ボタンを押します（エディット前の状態には戻せません)。エディットを実行しない場合は Cancel ボタンを押してください。

対策：アンドゥ（コンペア機能）が実行できる空きメモリを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをお薦めします。

仕様とオプション

仕 様

使用温度条件	±0 〜 +40 °C（結露させないこと）

鍵盤		88 鍵	RH3（リアル・ウェイテッド・ハンマー・アクション 3）鍵盤（アフタータッチなし） *RH3 鍵盤は、音域によって鍵盤の重量感（低音部が重め、高音部が軽め）が 4 段階で異なり、グランド・ピアノのようなタッチ感が得られます。
		61 鍵	ナチュラル・タッチ鍵盤（アフタータッチなし）
システム		EDS (Enhanced Definition Synthesis)	
音源部		最大同時発音数	80 ボイス（80 オシレーター）シングル・モード時 40 ボイス（80 オシレーター）ダブル・モード時 * 最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ベロシティ・クロスフェードなど、オシレーターの設定により実際の発音数が変化します。
		PCM メモリー	256 Mbyte (16 ビット・リニア換算時) 1,077 マルチサンプル（ステレオ 7 個含む）、1,609 ドラムサンプル（ステレオ 116 個含む）
	プログラム	オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): ステレオ・マルチサンプル対応 1 オシレーターにつき 4 段階ベロシティ・スイッチ／クロスフェード／レイヤーが可能
		フィルター	4 種のフィルター・ルーティング（シングル、シリアル、パラレル、24dB） 1 ボイスにつき 2 基のマルチモード・フィルター（ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト）
		ドライバー	1 ボイスにつき 1 基の非線形ドライバー、ロー・ブースト
		EQ	3 バンド EQ（ミッドは中心周波数可変式）
		モジュレーション	1 ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター 2 基（Filter & Amp）、2 基の LFO、 キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基（Filter & Amp）、AMS ミキサー 2 基 その他に、Pitch EG、コモン LFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター 2 基
	コンビネーション	ティンバー数	最大 16 ティンバー、キーボード、ベロシティー・スプリット／レイヤー／クロスフェード、トーン・アジャスト機能によるプログラムの設定変更可能
		マスター・キーボード機能	外部 MIDI 機器のコントロール可能
	ドラムキット	ステレオ／モノ・ドラムサンプルのアサインが可能 4 段階ベロシティ・スイッチ（クロスフェード／レイヤー機能付き）	
	数： … コンビネーション プログラム ドラムキット	ユーザー・コンビネーション	512 コンビネーション／ 384 プリロード
		ユーザー・プログラム	640 プログラム／ 608 プリロード
		ユーザー・ドラムキット	48 ドラムキット／ 32 プリロード
		プリセット・プログラム	256 GM2 プリセット・プログラム＋ 9 GM2 プリセット・ドラムス・プログラム
エフェクト		インサート・エフェクト	5 系統、ステレオ入出力
		マスター・エフェクト	2 系統、ステレオ入出力
		トータル・エフェクト	1 系統、ステレオ入出力
		ティンバー／トラック EQ	1 ティンバー／トラックにつき 1 基の 3 バンド EQ
		エフェクト・タイプ	170 種（インサート、マスター、トータルとして使用可能。ただし、ダブル・サイズ・エフェクトはトータルでは使用不可）
		モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション、コモン LFO2 基
		エフェクト・コントロール・バス	ステレオ・サイドチェイン（リミッター、ゲート、ボコーダー等）
		エフェクト・プリセット	エフェクトごとに 32 プリセット
デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター		Program モード : 1 基、Combination、Sequencer モード : 2 基使用可能	
		5 プリセット・アルペジオ・パターン	
		1028 ユーザー・アルペジオ・パターン(900プリロード)	
ドラムトラック		プリセット・パターン	671 パターン（シーケンサーのプリセット・パターンと共通）
		ユーザー・パターン	1,000 パターン。Sequencer モードで作成したパターンを、ドラムトラック・ユーザー・パターンへコンバートが可能。
		Trigger Mode/Sync/Zone 設定可能	
シーケンサー		トラック	16MIDI トラック +1 マスター・トラック
		ソング	128 ソング
		分解能	♩/480
		テンポ	40.00 〜 300.00（1/100BPM 単位）
		最大記憶容量	210,000 MIDI イベント
		テンプレート・ソング	16 プリセット／ 16 ユーザー・テンプレート・ソング
		キュー・リスト機能	20 キュー・リスト。最大 99 ステップのソング連続 / リピート・プレイ。ソングへの再コンバート可能。
		パターン／ RPPR 機能	671 プリセット／ 100 ユーザー・パターン（1 ソングにつき） RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) : 1 ソングにつき 1 パターン・セット使用可能。
		フォーマット	コルグ（M50）フォーマット、SMF フォーマット 0、1 に対応

メディア	ロード、セーブ、ユーティリティ			
	データ・ファイラー機能（セーブ／ロード MIDI エクスクルーシブ・データ）			
コントローラー	ジョイスティック、SW[1]、[2]			
	コード・トリガー・スイッチ	コード・トリガー・スイッチ [1] ～ [4]（ベロシティ非対応）、CHORD ASSIGN スイッチ		
	コントロール・サーフェス	CONTROL ASSIGN スイッチ	REALTIME CONTROL、EXTERNAL、ARP	
		RESET CONTROLS スイッチ		
		4 ノブ	REALTIME CONTROL: リアルタイム・モジュレーション	
			EXTERNAL: エクスターナル・モード。外部 MIDI コントロール	
			アルペジオ・コントロール	
		* エクスターナル・モードでは、4 ノブ、4 コード・トリガー・スイッチが MIDI コントローラーとして使用可能。128 個のセットアップをメモリー可能。(102 プリロード。ソフトシンセや DAW ソフトのコントロールが可能。)		
	ドラムトラック	スイッチ =ON/OFF		
	アルペジエーター	スイッチ =ON/OFF		
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	タッチビュー・グレー・スケール・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス、320 × 240 ピクセル LCD ディスプレイ		
	Mode	スイッチ =COMBI、PROG、SEQ、GLOBAL、MEDIA		
	VALUE コントローラー	スイッチ =[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイヤル、[△][▽] スイッチ、テン・キー・ブロック（[0] ～ [9]、[-]、[.]、[ENTER]、[COMPARE]）		
	BANK	スイッチ =A ～ GM（Combination A、B、C、D使用 ）		
	SEQUENCER	スイッチ =PAUSE、REW、FF、LOCATE、REC/WRITE、START/STOP		
	TEMPO	[TEMPO] ノブ、[TAP TEMPO] スイッチ		
	その他	[PAGE SELECT] スイッチ、[EXIT] スイッチ、[VOLUME] スライダー、ディスプレイ・コントラスト		
オーディオ・アウトプット	アナログ	AUDIO OUTPUT L/MONO、R	6.3mm フォーン・ジャック（不平衡）、AUDIO OUTPUT L/MONO, R のみ [VOLUME] スライダーによるコントロールが可能	
			出力インピーダンス	1.1 [kΩ]（L/Mono 端子 Mono 出力時 550[Ω]）
			最大出力レベル	+16.0 [dBu]（標準）
			負荷インピーダンス	10 [kΩ] 以上
		Headphone output	6.3mm ステレオ・フォーン・ジャック、[VOLUME] スライダーによるコントロールが可能	
			出力インピーダンス	33 [Ω]
			最大出力レベル	60+ 60 [mW] 33 [Ω] 負荷
コントロール・インプット	DAMPER（ハーフ・ダンパー対応）			
	ASSIGNABLE SWITCH、ASSIGNABLE PEDAL			
MIDI	IN、OUT			
USB	USB 端子 (TYPE B) x 1	MIDI インターフェイス		
SD カード・スロット	2G byte まで対応。SDHC メモリー・カードには非対応。			
電源	AC アダプター電源端子（ DC 12V 3500mA ⊖-C-⊕）、POWER スイッチ			
本体外形寸法 (mm) (W x D x H)	M50-61	1027 × 294 × 106		
	M50-88	1409 × 328 × 151		
本体重量	M50-61	6.7kg		
	M50-88	20.8kg		
消費電力	M50-61	14W		
	M50-88			
付属品	AC アダプター、取扱説明書 CD-ROM（M50 パラメーター・ガイド PDF、インストール・ガイド PDF、External Setups PDF、KORG USB-MIDI ドライバ、M50 Editor/Plug-In Editor など）			

オプション

XVP-10	エクスプレッション／ボリューム・ペダル
EXP-2	フット・コントローラー
DS-1H	ダンパー・ペダル
PS-1	ペダル・スイッチ

接続するコンピューターの
動作環境

KORG USB-MIDI ドライバ

Windows:

対応コンピューター：
USB ポート搭載機種（Intel 社の USB Host Controller を推奨）

対応 OS：
Microsoft Windows XP Home Edition /Professional / x64 Edition Service Pack 2 以降（x64 Edition 用の MIDI ドライバはベータ版）
Microsoft Windows Vista Service Pack1 以降のすべてのエディション（64 ビット用の MIDI ドライバはベータ版）

Macintosh:

対応コンピューター：USB ポート搭載機種

対応 OS：Mac OS X 10.3.9 以降

M50 Editor、M50 Plug-In Editor

Windows

対応コンピューター：

CPU:

Intel Pentium Ⅲ / 1GHz 以上、Pentium D または Core Duo 以上を推奨

メモリ：
512MB 以上（1GB 以上を推奨）

モニター：
1,024 x 768、16bit カラー以上

Windows XP、Windows Vista の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター

対応 OS：
Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Edition Service Pack 2 以降、Windows Vista Service Pack1 以降のすべてのエディション（64 ビット版を除く）

Macintosh

対応コンピューター：

CPU:

Apple G4 800MHz 以上（Intel Mac 対応）、G5 または Core Duo 以上を推奨

メモリ：
512MB 以上（1GB 以上を推奨）

モニター：
1,024 x 768、32000 色カラー以上

Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh

対応 OS：
Mac OS X v.10.4.11 以降

* M50 Plug-In Editor の対応フォーマット：
Windows: VST、RTAS
Macintosh: VST、Audio Unit、RTAS

* 別途、M50 Plug-In Editor はホスト・アプリケーションの動作条件を満たしている必要があります。

M50 Editor および M50 Plug-In Editor は、OS 上に複数起動することができません。そのため、同時に 2 台以上の M50 を、これらのエディターでエディットすることはできません。

Date : 2008. 3. 12

M50

MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時	1–16	1–16	記憶される
	設定可能	1–16	1–16	
モード	電源ON時		3	
	メッセージ	×	×	
	代用	***************		
ノート ナンバー:		0–127	0–127	0～127全ノート・ナンバー送信は
	音域	***************	0–127	Arpeggiator機能、Seq.Dataによる
ベロシティ	ノート・オン	○ 9n, V=1–127	○ 9n, V=1–127	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	○	○	キー別、チャンネル別ともに ＊A（受信時）
	チャンネル別	○	○	送信はSeq.Dtaのみ ＊A（受信時）
ピッチ・ベンド		○	○	＊C
コントロール・ チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト（MSB, LSB） ＊P
	1, 2, 18, 17, 19, 20, 21	○	○	ジョイスティック（+Y, -Y）, Valueスライダー, Knob1-4 ＊C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	ペダル, ポルタメント・タイム, ボリューム, IFXパン, パン ＊C
	11, 12, 13	○	○	エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 ＊C
	64, 65, 66, 67	○	○	ダンパー, ポルタメントSW, ソステヌート, ソフト ＊C
	70—79	○	○	サウンド（Realtime Knobs 1-4A: 74, 71, 79, 72） ＊C
	80—83	○	○	スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー ＊C
	91—95	○	○	センド1, 2, エフェクト・オン/オフ（IFXs, MFXs, TFX） ＊C
	14, 22—25	○	○	Arpeggiator Controllers ＊C, ＊2
	110—113	○	○	Chord Trigger Switches 1-4 ＊C, ＊2
	6, 38	×	○	データ・エントリー（MSB, LSB） ＊C
	96, 97	×	○	データ・インクリメント, デクリメント ＊C
	100, 101	×	○	RPN（LSB, MSB） ＊C, ＊3
	0—119	○	○	Realtime Knobs1-4B, Seq. Data ＊C（Seqは受信時）
	0—119	○	○	External Mode（Knobs, Chord Trigger Switches） ＊C, ＊4
	120, 121	×	○	オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー ＊C
プログラム・ チェンジ:		○ 0–127	○ 0–127	＊P
	設定可能範囲	***************	0–127	
エクスクルーシブ		○	○	＊E, ＊5
コモン	: ソング・ポジション	○	○	キュー・リスト選択時は、キュー・リストに対応 ＊1
	: ソング・セレクト	○ 0–127	○ 0–127	キュー・リスト選択時は、キュー・リスト0-19が対応
	: チューン	×	×	
リアルタイム	: クロック	○	○	＊1
	: コマンド	○	○	＊1
その他	: ローカルON/OFF	×	○	
	: オール・ノート・オフ	×	○ 123–127	
	: アクティブ・センシング	○	○	
	: リセット	×	×	

備考 ＊P, ＊A, ＊C, ＊E: それぞれGlobal P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive)がEnableのとき送受信する。
＊1: Global P1: MIDI ClockがInternalのとき送信し、受信しない。External MIDI/USBのときは、その逆になる。
＊2: Global P2: ControllersでMIDIコントロール・チェンジにアサインした場合に有効。ここに示すナンバーはCC Defaultアサインによる。
＊3: RPN (LSB, MSB) = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00: コース・チューン
＊4: Global P1: External1, 2でMIDIコントロール・チェンジにアサインした場合に有効。
＊5: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GMシステム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応。

モード1: オムニ・オン、ポリ　モード2: オムニ・オン、モノ　○: あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ　モード4: オムニ・オフ、モノ　×: なし

MIDI Implementationの配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

索引

セ

ソ

タ

テ

ト

ナ

ノ

ハ

ヒ

フ

アフターサービス

■保証書
本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間
お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理
保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理
修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に
故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い
修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について
修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　　TEL 03（5355）5056

●サービス・センター：〒168-0073　東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537　FAX 03(5355)4470

KORG 株式会社コルグ
本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2　　URL: http://www.korg.co.jp/